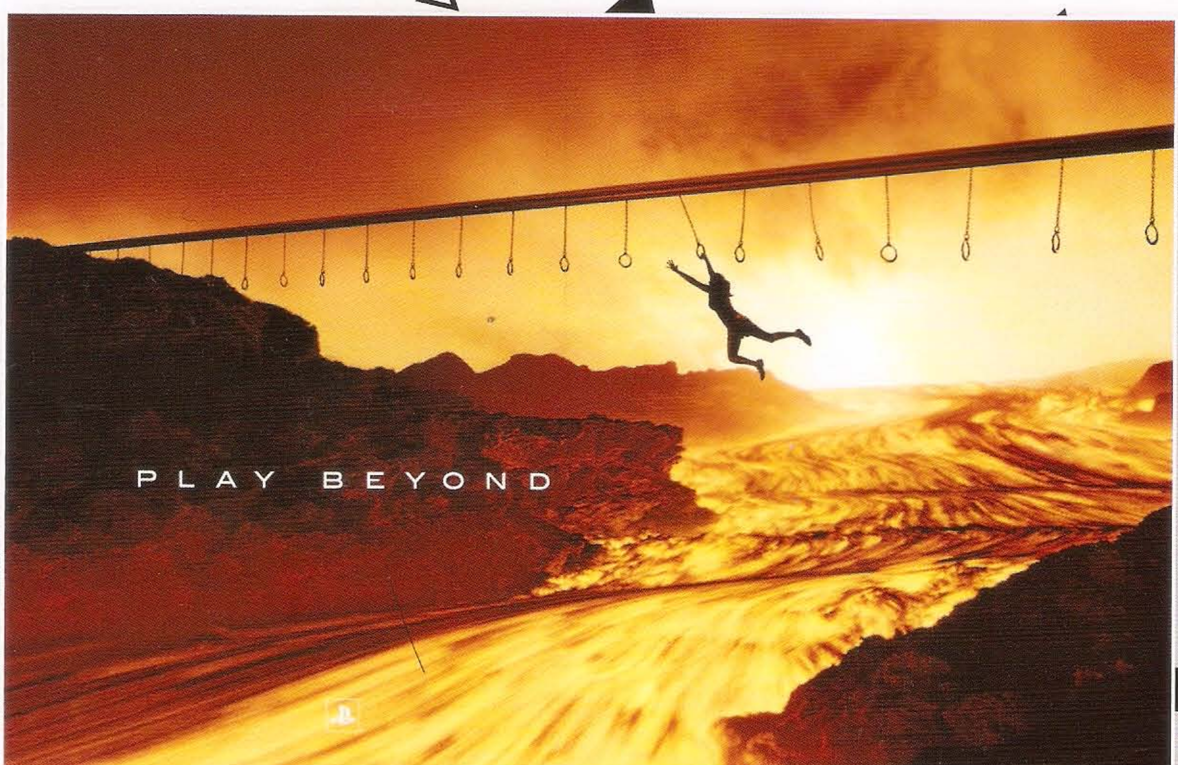
PS3 专辑

VOL.1

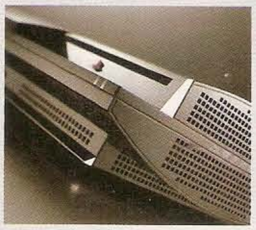
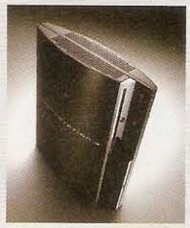
PS3 SPECIAL


PLAY BEYOND


PLAY BEYOND

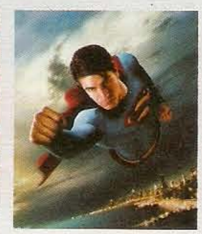
PS3专辑 VOL.1
PS3 SPECIAL

封面设计：张金涛　责任编辑：王伊浩

[硬件集结]

[特企集结]

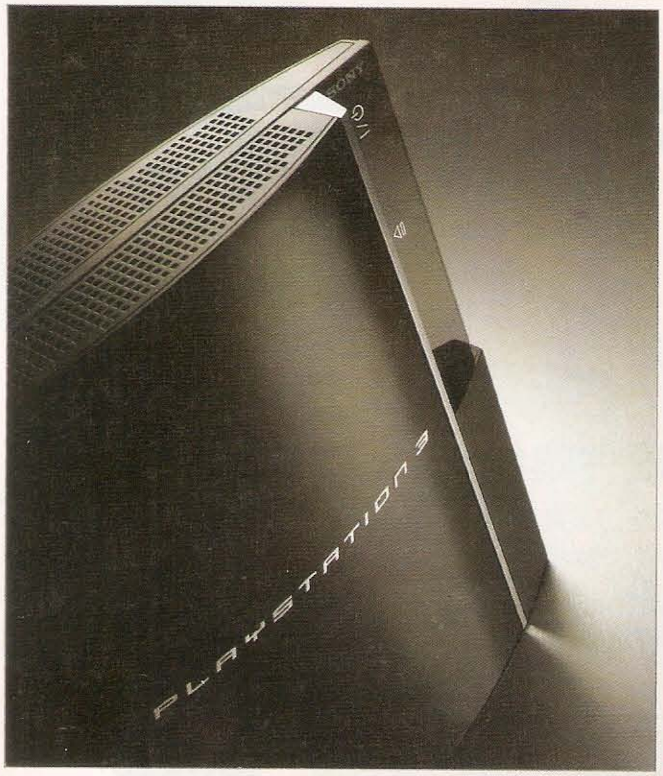


[劲作集结]

[攻略集结]







PS3硬件基本规格一览

版本规格	20GB	40GB	60GB	80GB
CPU型号	Cell Broadband Engine			
GPU型号	RSX			
声音输出	Dolby TrueHD，DTS 5.1，LPCCM 7.1，AAC等			
内存容量	256MB XDR主内存，256MB GDDR3显存			
硬盘容量	20GB	40GB	60GB	80GB
USB接口	4	2	4	4
有线网卡	千兆以太网接口			
无线网卡	×	○	○	○
支持手柄	蓝牙无线SIXAXIS手柄，蓝牙无线DUALSHOCK3手柄			
画面输出	1080p，1080i，720p，720i，480p，480i			
HDMI接口	○	○	○	○
AV接口	○	○	○	○
光纤输出	○	○	○	○
读卡器	×	×	○	○
PS兼容	○	○	○	○
PS2兼容	○	×	○	○(注1)
DVD播放	○	○	○	○
SACD	○	×(注2)	○	○
电源输入	AC 100V，50/60Hz(注3)			
电力消耗	约380瓦	约280瓦	约380瓦	约385瓦
外形尺寸	325毫米×98毫米×274毫米(长×高×宽，含突起部分)			
体积重量	约5公斤	约4.4公斤	约5公斤	约5公斤

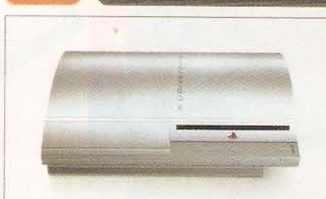
注1：20GB与60GB版本为硬件兼容，80GB为软件方式。
注2：SACD为一种高质量CD格式，40GB去掉了其播放功能。
注3：目前美版和日版为100V，欧版为220V，但目前看来均可自动适应中国大陆220V电压。

文 多边形 美编 一刀

PS3完全概览

这才是真正的次世代！

十个关于PS3你必须知道的问题



1 她不苗条

PS3的三围分别是98毫米（厚）、325毫米（高）、274毫米（长），是个典型的桶型身材。

2 她不轻盈

5公斤的重量，是目前次世代中最重的主机。要知道最初版本的PS2也不过2公斤而已。

3 她不耐脏

高贵的半透明黑色外壳看上去华丽十足，但表面很容易留下你的指纹等污渍，记得妈妈的话："吃饭玩PS3之前勤洗手！"

4 静电感应触摸按键

PS3的开关键和光盘弹出键是采用高档的静电感应式按键，你只需要把你的手指轻轻搭上去即可实现你所想要的操作，她还会娇滴滴地"滴"一声以表示接受了你的操作。

5 指示灯

两盏轻巧的指示灯告诉你目前主机的运转状态，包括读写硬盘和无线网络数据传输都会让你知道。

6 让她站起来

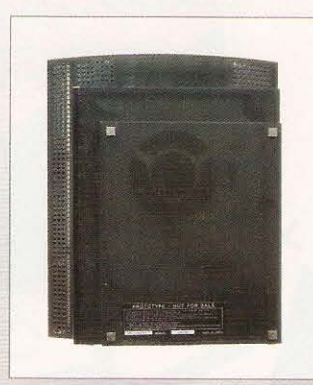
她"敦厚"的外形就是为站立而设计的，你也许担心会不小心把她碰倒，但实际上只要你把她放到一个足够稳定的位置上，就不必多虑。最重要的是，让她站立起来将使她散热更加方便。

7 绝无螺丝

她看起来是那么坚固，尤其是外观形如一体，你根本找不到任何可见的螺丝接口。秉承索尼一贯的设计思路与风格，利用巧妙地设计让她的外形完美无瑕。

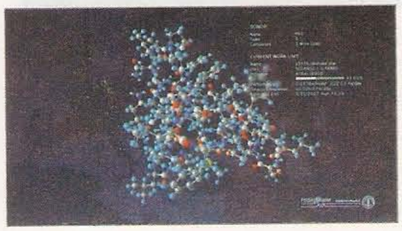
8 若隐若现

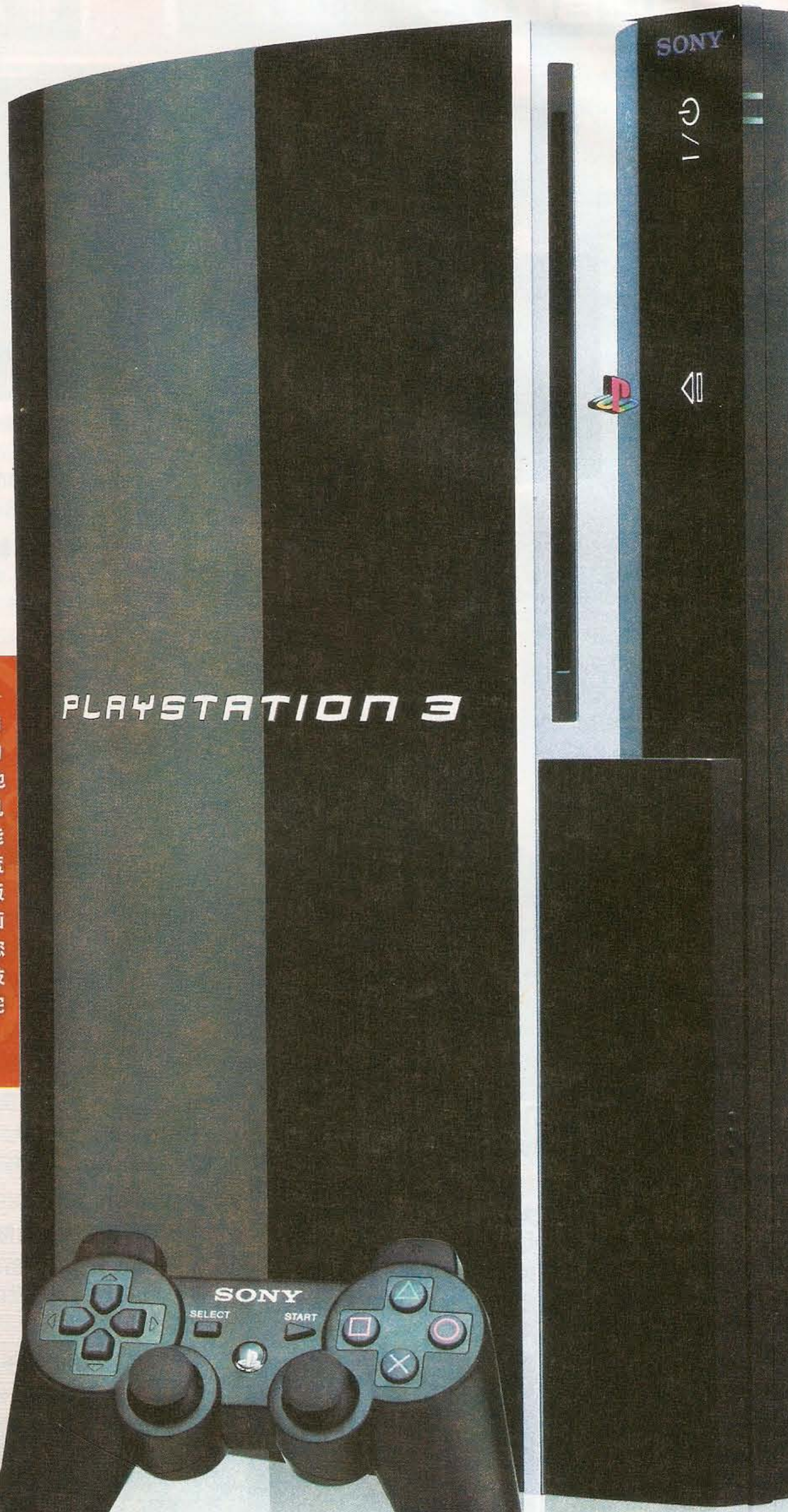
60GB版本主机有着得天独厚的外衣，远看与其他材质无异，但仔











你怎么不买PS3？

集合目前世界级影音娱乐尖端技术为一体的次世代主机PlayStation 3，是每一个追求极致的玩家之必备上品。PS3不仅有着号称足以"模拟地球"超强性能的处理器CELL，还有目前家用主机最强图形芯片RSX，更有综合"情感引擎"强大能力的EE+GS芯片，而代表高清格式惟一标准的蓝光Blu-ray更是PS3主机的标准配置，最新1.3版HDMI输出接口更可配合高清电视将1080p顶级画面呈现在您的面前，最高7.1声道的环绕音效令您身临其境，具备六轴动作感应功能与最新振动技术的Dual Shock 3手柄将是您手中摧城拔寨的完美武器。作为次世代最顶级享受的娱乐终端，PS3将成为每一个欢乐家庭的重要成员之一！

细观察就能看到原来外壳材料是采用半透明的材质——太神奇了，这让人对机器内部产生了无数的遐想……

9 吸入式

那条闪闪发亮的银色镶边是她外观上最耀眼的部分，这里就是代表次世代高清媒体的读取装置——吸入式蓝光光驱。轻轻地将碟片放入吸入口，她就会自动将碟片吸入舱内，还顺便给你的碟片做一次表面清洁，这也是为了保证没有灰尘进入那娇嫩的光驱体内。

10 扭一扭

代表着PS家族光荣血统的PS标志，如同PS2的设计一样，无论主机横置纵置均可将其扭转到正确的方向。

■图为80GB版PS3主机，其外形与当前主流的40GB版主机稍有不同。

HARDWARE
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

最具包容性的多媒体性能

打开60GB版本PS3正面左侧的翻盖，可以看到三个并排安置的存储卡读取装置，从左至右分别是：CF卡、SD卡和MS卡，其中MS卡支持长棒和短棒两种规格。这充分标明了PS3将充分利用各种存储媒体来扩张自身的多媒体性能，无论你用什么记忆卡存储的相片、影像以及其他多媒体文件，均可通过这个读卡器在PS3上浏览和播放。



输入输出的主机命门



PS3娇贵的"臀部"上主要有五个部分，从左至右分别是：（此图为40GB版本图片，其他版本主机在位置上略有变动）

1 多媒体输出口
PS家族一直以来独有的多媒体输出口，可通过专用线材输出AV、S端子以及分量信号，这个接口与PS2完全一样，所以可以完全兼容PS2的相同线材。

2 光纤输出口
数字音频输出口，最高可输出5.1声道的环绕音效，是目前最主流的数字音效输出接口。

3 HDMI输出口
全新规格的数字信号输出口，全称为"高清晰度数字多媒体接口(High Definition Mutil Interface)"，通过这个接口可以输出最高达1080p的高清晰画面以及7.1声道环绕音效。

4 有线网卡接口
PS3采用了千兆级网卡接口，是标准的RJ45接口，可在高速宽带上发挥作用。

5 电源开关和插口
在下方插上电源后，再打开开关才是为主机接通电源。平时可保持电源开启状态，但如果长时间外出还是关掉为好。



摧城拔寨的独门利器

最好的主机，自然要配最好的手柄。目前PS3上有两种手柄可供选择，一个是随PS3首发的六轴动作感应手柄SIXAXIS，目前PS3主机包装内都是附送一个这样的手柄；另外就是玩家期盼已久的六轴振动感应手柄DUALSHOCK3，在前者的基础上增加了振动机能，目前只有单卖，但有消息说将随以后新版本主机一同发卖。两者的区分方式很简单，六轴动作感应手柄SIXAXIS上只有"SIXAXIS"字样，而六轴振动感应手柄DUALSHOCK3则在前者基础上又增加了"DUALSHOCK3"字样。



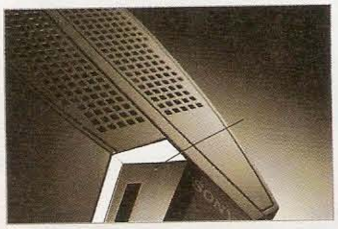
▲图为DUALSHOCK3手柄。

PS3杂碎问答一箩筐

1 PS3包装内附带什么配件？
一般而言，包装内包括：一台PS3主机、一个无线六轴手柄、一根普通AV端子线、一根电源线和一根用以连接手柄和主机的USB线。后期将有可能把无线六轴手柄改成无线振动手柄。

2 PS3包装抗震吗？
PS3包装内设计了较为完善的缓冲措施，可有效保证包装在不慎落地的时候不会将冲击力直接施加到主机上，这是三台次世代主机中做得最贴心的。但任何事情都没有百分之百，小心谨慎轻拿轻放还是需要注意的。

3 PS3主机是纵置好还是横置好？
这个不存在好与不好的问题，两者皆可。相对而言，纵置比较节省空间，也较为利于主机散热，也是索尼官方推荐的置放方式。



4 PS3是否需要变压器？
虽然在主机铭牌上还是标注着美版和日版主机仅为100V电压，但是根据实际测试，在国内220V电压上亦可直接使用，对主机并无不良影响。

5 PS3开机后噪音如何？
根据实际测试，PS3的噪音简直可以忽略不计，索尼的设计实在是出类拔萃。

6 PS3可否使用PS2手柄？
官方并没有提供转接装置，但市面上有一种给PC用的USB转接装置可以接在PS3上使用，不过只有部分游戏中可以正常使用，所以实用性并不高。

7 PS3会不会划盘？
至目前为止，还没有一例此类事件发生。



8 PS3可以进行网上冲浪吗？
PS3内置浏览器，功能较为齐全，大部分网页均可正常浏览。并且支持FLASH，连Youtube都可以正常访问。

9 PS3的网络购物可否使用国内信用卡？
目前为止，日本账户可以使用国内银行与日本JCB银行联营的信用卡，如招商银行的Hello Kitty双币信用卡；香港账户可以使用国内任何银行的Master或者Visa双币信用

PS3四大版本横向比较





60GB版

优点 性价比高，硬件PS2游戏兼容。

缺点 存货极少，有翻新机隐患。

推荐指数 ★★★☆☆

80GB版

优点 硬盘容量大。

缺点 软件PS2游戏兼容。

推荐指数 ★★★☆☆

20GB版

优点 价格最便宜，硬件PS2游戏兼容。

缺点 不支持无线网络，没有读卡器。

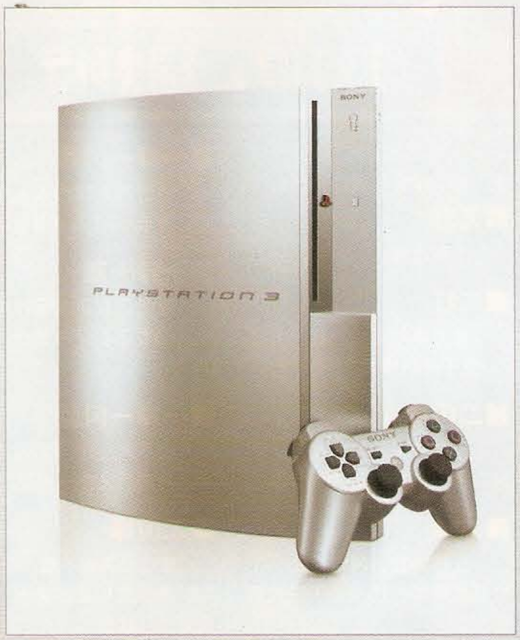
推荐指数 ☆☆☆☆☆

40GB版

优点 价格便宜，是目前的主流型号。

缺点 完全不兼容PS2游戏。

推荐指数 ★★★★☆





卡；而美国账户目前还无法使用国内信用卡。

10 PS3的网络服务包括网络对战是否收费？

根据索尼官方的说法，网络服务本身是完全免费的，而网络对战的话，索尼第一方的游戏提供完全免费的对战服务，而第三方则根据不同厂商的要求自行定义。至目前为止还未有单独收费的网络对战游戏。

11 PS3的下载内容是否收费？

根据内容不同也有区别，一般来说，例如游戏影片、电影预告片、试玩DEMO等都是免费的，而PS经典游戏、追加道具下载等会收取一定费用。

12 PS3是否可以断点续传和后台下载？

最新系统版本的PS3是可以进行断点续传和后台下载的。

13 PS3可以使用PC的键盘和鼠标吗？

只要是USB接口的鼠标和键盘都可以在PS3上正常使用，如果你需要与好友进行文字交流的话，这无疑是个很好的选择。



14 PS3有中文输入法吗？

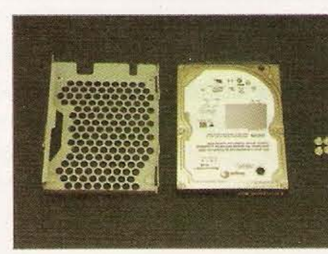
最新版本的PS3已经内建了中文拼音输入法，这样和国内玩家交流就不用英文和拼音了，直接用我们最熟悉的汉字进行交流。PS3是目前次世代主机中惟一内置中文拼音输入法的游戏主机。

15 PS3升级一定要在线进行吗？

不一定。如果网络状况良好，在线升级的速度也还可以接受。但建议最稳妥的办法是将升级文件下载到存储卡上，然后通过PS3自带的读卡器或者外接的读卡器进行升级。

16 PS3的硬盘是否需要定期整理？

由于PS3硬盘的工作方式和PC硬盘的工作方式还是有所区别，所



以不必像PC那样定期对硬盘进行整理，PS3会自行对硬盘文件存储进行统筹管理。

17 PS3硬盘可以进行更换吗？

根据官方的说法，PS3的硬盘是可以自行更换的，只要按照标准的操作方式进行即可。但官方同时也表示，不能保证玩家自行更换的硬盘可在任何条件下都能正常工作。

18 PS3运行PS2游戏的时候还

PS3官方配件鉴赏

PlayStation Eye

作为PS2同类周边的升级版，本次PlayStation Eye提供更高的分辨率和更精确地识别能力。虽然目前只有不多的游戏支持摄像头，但是相信它将会在以后的日子里为PS3上发挥更多不可想像的作用。

推荐指数 ★★★☆☆



官方售价 9980日元

（目前尚未单独销售，以上为《审判之眼》同捆售价。）



官方售价 1500日元

PS2记忆卡转接器

虽然PS3可兼容PS2游戏，但PS3却没有内置哪怕一个PS2记忆卡读取装置。这款装置就是用来把PS2记录导入PS3的，不过由于不支持将PS3上的PS2游戏记录导出，所以实用度大大降低。

推荐指数 ★☆☆☆☆



官方售价 3600日元

PS3遥控器

作为目前市面上性价比最高的蓝光播放器，PS3也是许多影音玩家的不二之选，那么选配一款PS3专用遥控器一定会让自己的蓝光岁月更加拉风。本遥控器采用了蓝牙连接的方式，并且功能按键相当齐全，值得推荐！

推荐指数 ★★★☆☆

红灯停，绿灯行

PS3会通过状态灯来和你交流，你要学会看懂她说什么。

■无灯

没有通电

■二红

背面电源开关已经打开，PS3处于待机模式

■二闪绿

轻触开关，PS3发出"滴"声，主机正在启动，请稍等

■二绿

五秒钟后，闪烁停止，主机开机画面出现，处于正式运行状态中

■一绿一闪蓝

将游戏光碟放入光驱的瞬间，表示PS3正在准备读取光碟

■一绿一蓝

主机正在正常运行中，游戏已经或正在开始运行，一切OK

■一绿一闪蓝

按下退盘键，PS3发出"滴"声，片刻后光盘从光驱口退出

■二闪绿

按住开关键不放，PS3发出"滴"声，主机正在关闭，稍后回到二红状态



会分区吗？

是的。PS3在运行PS2游戏的时候会按照PS2游戏分区的规则进行，例如美版PS3虽然可以玩日版PS3游戏，但无法运行日版PS2游戏。

19 PS3的HOME貌似不错，何时开始服务？

根据官方的说法，最快的可能将在2008年秋季开始HOME服务。



20 PS3的手柄需要充电多长时间？

根据官方的说法，PS3手柄在完全充电状态从无电到满电状态大约要3个小时左右，如果是一边玩一边充则需要5个小时左右，而满电状态可以连续游戏12个小时左右，最长电力可达到30小时左右。



21 振动手柄DUALSHOCK3可以自行调节振动强度吗？

不能。不过你可以在游戏中关闭手柄的振动机能。

22 PS3上中文游戏多吗？

以目前的软件数量比例来看，PS3的中文软件还真不少，尤其是SCE第一方的游戏大多都有发售中文版，甚至连《GT赛车5 序章版》这样的游戏都有中文版哦！

23 PS3的游戏都需要安装到硬盘吗？

不一定。不同游戏有不同的要求，但安装到硬盘上的游戏在读取速度方面有着天然的优势。

24 PS3的1080p画面一定要通过HDMI输出吗？

分量线亦可输出1080p画面，但我们还是建议玩家采用HDMI线材，因为在这个状态下PS3的画面是最锐利最鲜艳最干净的。

25 PS3的光纤输出能支持7.1声道吗？

很遗憾地告诉您，不能。PS3的光纤输出最多只支持5.1声道的输出，如果要达到7.1声道的输出效果，必须要采用HDMI输出，那么就需要一台有HDMI输入输出的AV功放，这个代价是相当昂贵的。









对于大多数喜爱游戏的玩家而言，决定购买一台游戏主机绝对不是一件小事，在你决定掏腰包之前你需要考虑多方面因素，诸如硬件、功能、界面、游戏的数量、存储空间大小等等。在这里，我就将个人积累的一些经验，结合市场上PS3主机的销售情况，给大家详细的介绍一下，关于PS3的购买需要注意的事项。

PS3购买实战指南

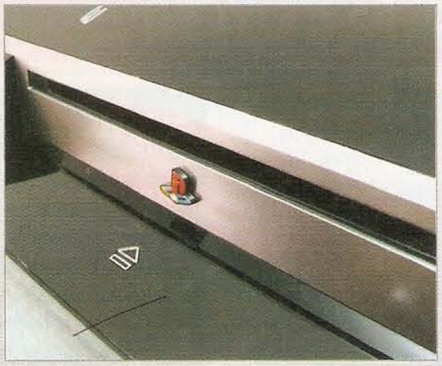
文 sxyZERO

购买实战

虽然PS3在国内的普及只是个开始，不过狡猾的奸商们已经为我们布置好了牢固的陷阱，不仔细防范的话，买回去之后就只有准备后悔的份了。而之中最普遍的问题就是二手了，不过在某些论坛上也有不少网友怀疑奸商有拆机换光头的可能，不过好在现在PS3的"组装"配件都还没有成型，所以预防起来也是相当简单了。一般来说，鉴定PSP的方法基本上可以移植到鉴定PS3上来用，不过有几个细节是容易被忽略的。

1 在购买时，应打开包装检查配件。首先看配件是否齐全，应该包括一个无线手柄、一条AV线、一条网线、一条USB手柄充电线、一条电源线、一套说明书、一张保修卡。所以配件应该齐备，并且包装完好。尤其是无线手柄要注意各个按键是否灵敏、是否有油渍等用过的痕迹。

2 由于机身是钢琴烤漆的材质，表面非常光滑，细微的划痕也能透过光的折射看得清楚。虽然细微的划痕不能说明什么，但旧机器的光滑度会有所减少，影响外表的美观。在吸入式光盘口和进出仓按键之间，有一个很细小的空隙，一般在擦饰的时候会忽略掉这里的灰尘。不过这个空间相当小，相信新机器再怎么在中间交接，这里也会一尘不染。





3 存储卡的插口和USB插口，以及机身背后的电源线等插口，是比较常用的，购买的时候一定要注意接口中的灰尘和接口内金属片有没有经常插拔的痕迹。

4 机身中间那条最完整最长的缝隙，也是需要注意的地方，要是机器被拆卸过的话，也许"撕毁不保"的标签还可以比较完好的贴上去，不过只要重新组合的机器，这个地方必然会比较松动。



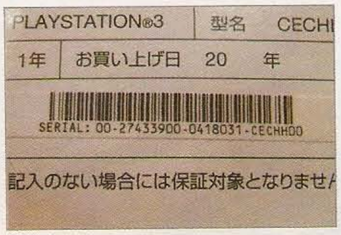
5 游戏手柄上，一般情况不会出现太大的问题，不过，还是需要注意。毕竟，要买就要买个放心和舒心。不过，检查方法就很简单了，注意手柄摇杆底部，有无灰尘和磨损的痕迹就可以了。



6 另外，在购买的时候，还需要当场对机器进行试用，由于有可能在主机运送的过程中受到颠簸或者震动，致使光驱脱轨，或内部零件松动等等，从而导致没办法正常运行主机，所以，在购买的时候，就要对主机以及光驱进行试用，看看是否能正常运转。

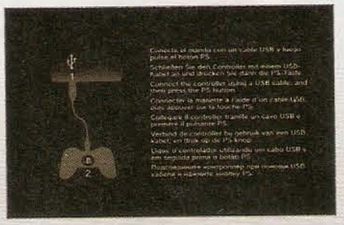
7 看看机器是否是对号的。所说的对号就是指外包装印刷的序列号和机器上的序列号是否一致，不仅要第一行一致而是要两行都一致才行。但是众所周知的原因，水货是把主机和外包装分开运输的，能够对上号的机器已经不多了。





8 一般最初的新机，初次使用的版本为1.0版，需要升级才能使用，之后是1.10版。不同出厂时间的机器，其内置初始版本也是不同的，例如2006年12月6日的那批机器，其内置版本为1.3版，而2007年4月19日的那批机器已经升级到了1.7版。大家需要注意的是，如果你购买的机器日期较早，而版本又比较新的话，那么机器就可疑了。不过这一点仅作参考。

9 硬盘内应该没有任何纪录或者下载的文件。第一次开机会有初次开机画面，要求手柄和主机连接，但是主机可以初始化再实现这个功能，所以不必刻意要求这个。

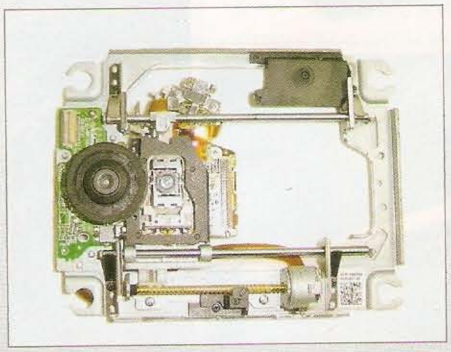


如何辨别港版PS3

1.如果盒子和机器能对上号，盒子外面有标识，除了BD分区为A区和美日一样以外，还有DVD分区，港版为3区，美版是1区，日版是2区。
2.港版说明书是英文+繁体中文。
3.电源插头，港版英标三相，日版两相。
4.港版机器上应该有中文标记（保修帖纸上印的应是英文+繁体中文）。
5.看铭牌标记，日版100V–220V，港版220V–240V。

10 **光头问题和其他故障**

PS3最常见的故障就是"锁光头"了，这在40G和80G的早期版本中比较常见。要避免这个问题只能尽量选择新出厂的PS3了，尽量寻找PS3生产日期靠后的版本。在购买的时候，最好和老板谈好质保的问题，最好问清楚，光头到底质保多久，一般来说厚道点的商家会提供1个月的质保。如果你的光头不幸阵亡，也不要担心，如果是港版PS3可以把主机发给香港的朋友，或者委托游戏店老板发到香港。由于PS3目前还不能改机，所以只要封条还在，一般都能获得正规的质保，并不需要发票，SONY客户服务会通过你的主机序列号查询到主机保修期是否到期。如果没有上面的条件，也可以考虑换光头，PS3的蓝光光头价格不高，一般200～250元即可拿下，更换也不复杂，大部分游戏店都有这个能力更换。比起三红问题来说，PS3的光头问题好歹还比较容易解决。



在选购PS3时容易出现的另一个问题是无法开机的情况。具体表现为开机后，绿灯亮起不久随即自动关机。在试机的时候如果出现这种情况一定要注意，务必要老板换机再测试。

11 **DEMO下载**

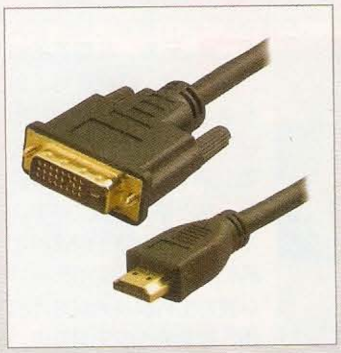
有些商家还提供PS3 DEMO传输服务，在你购买PS3的时候，商家传一些试玩版游戏在你的硬盘上，你可以试玩了这些游戏后再考虑哪些应购买正版，避免盲目消费。当然，试玩版你也可以回家下载，但连接的是外国服务器，速度较慢。



PS3周边配件及其选购

HDMI

HDMI英文全称是"High Definition Multimedia Interface"，中文译名为"高清晰多媒体接口"。这一规格标准的是由HDMI联盟共同设立，HDMI联盟由日立、松下、飞利浦、索尼、汤姆逊、东芝和Silicon Image七家公司组成，2002年4月成立。HDMI是基于DVI(Digital Visual Interface)视频接口而制定的，可以看作是DVI的强化与延伸，两者可以兼容。HDMI可以看作是强化的DVI接口和多声道音频的完美结合。DVI电缆受距离影响，而更强纤小的HDMI却没有这个限制，只要一条HDMI线缆，就可以取代10至12条的模拟传输线缆（视乎系统的设定而言），非常干脆利落地搞定了家庭多媒体娱乐。



PS3主机HDMI接口是1.3规格，HDMI 1.3规格单链接带宽为340MHz，支持30位、36位和48位的色深，理论上能给予HDTV及其他显示设备提供10亿左右的色彩，并消除屏幕上的色带，使音调转换更平滑，色彩之间的渐变更细微。除HDMI支持高带宽的未压缩数字音频和所有现有的压缩格式的现有性能外，HDMI 1.3还新增了对新型、无损压缩数字音频格式Dolby TrueHD和DTS–HD Master Audio的支持等。

由市场上售出的PS3主机来看，我们可以肯定的说，任何版本的PS3主机，都不会提供PS3专用HDMI连接线。而SONY也没有给玩家太多的惊喜，反而开心地向需要高清输出的高端用户售卖PS3专用HDMI连接线。并体贴的提供了：1米，1.5米，2米，以及3米的4种尺寸规格。SONY官方发售的HDMI线支持HDMI 1.3a规格，接口24K镀金，售价如下：1米版3500日元，1.5米4000日元，2米4500日元，3米5000日元——折合为350RMB。

关于HDMI

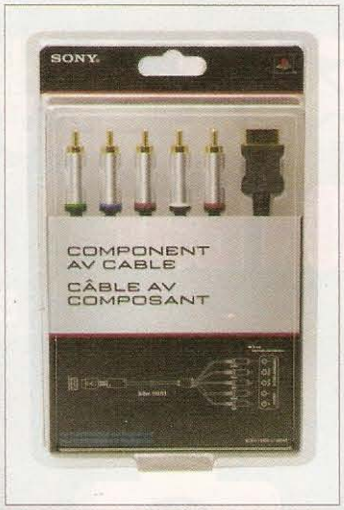
1. 2006年8月前，大陆市场上全部HDMI的产品均为HDMI 1.0规格（极个别为1.2），而PS3 为首批HDMI 1.3规格的产品。
2. HDMI 1.3a全面兼容 HDMI 1.2/1.0，所以不会发生PS3在HDMI 1.3a以前版本的设备上不能使用的情况，只是不能实现 HDMI 1.3的特色。
3. 如果你是个追求画面质量的玩家，则可以用HDMI2DVI转接器，转接DVI接口到显示器 因为同样为数字信号，所以几乎没有任何信号损失，显示效果也是最好的。但这里一定要注意的是：显示器或者电视机必须支持HDCP（高清晰数字信号保护）标准！只有支持HDCP的显示器才能正常播放蓝光电影，而游戏并不需要HDCP的支持。
4.线材方面，市场上大部分的HDMI线材都是支持1.3a的，可以放心选用。由于HDMI线价格较高，利润空间较大，所以玩家在选购的时候要注意，不要买那种价格过于高昂的产品，一般100元左右的就可以了。

硬件集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

色差线

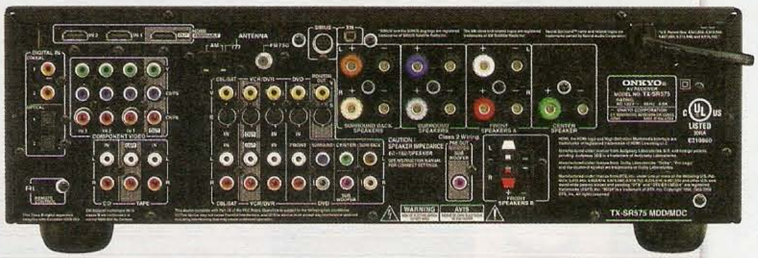
由于PS3主机只附带AV线，对于一些想追求画面清晰度，而又不愿多花钱的朋友，色差线就成了他们追捧的对象。色差线也能达到1080p，但是效果上比起HDMI稍微差一点，主要表现在画面的锐度上。针对目前国内绝大多数用户家里的电视而言，只要不是年代太过久远，基本都支持色差线的应用。而HDMI连接线，则只有最新的液晶、等离子电视和某些投影才能支持。

PS3原装色差线采用无氧铜技术且使用24K镀金接头。支持PS2和PS3主机。市场价格260元左右。建议接PS3上高清的时候不要采用廉价的组装色差线，这种线材在稍微好一点的电视上的表现非常糟糕，很多还有明显的重影出现。



解码器

随着蓝光技术对无损音频格式的支持，对声音表现要求更高的玩家，就有必要选购支持HDMI1.3a传输接口的功放设备。大家在购买功放时一定要结合自己的需求与关注，适当购买。更要考虑功放与音箱系统的搭配，以及输出功率和接收功率是否合适，防止因过载烧毁音箱或因音箱推力不够，达不到最好效果。在选购解码器的时候，如果经济条件允许，可以选择支持LPCM音频的解码器或者功放(如果需要使用LPCM，建议使用光纤输出音频，而不要用HDMI)。如果条件不允许，带光纤输入的解码器是最低要求。



机身保护

在玩家购买主机的同时，机身的保护也是一个必要问题，可以为机身穿上一件透明的防损外套，用以保护机身外观，(也就是我们说的贴膜了)。贴膜的主要功用在于，给光亮的机身一个周全的保护，防止机身磨损和刮花。贴膜的价格一般在50元左右。

鼠标键盘

PS3支持普通的鼠标键盘，同时也支持市面上很多无线的鼠标键盘，如罗技微软的产品。不过这些设备只能在游戏支持的时候才能在游戏的时候使用。通常鼠标键盘可以用来上网，或者安装一个额外的操作系统的时候使用。

使用手柄

家中有上一代主机手柄DUALSHOCK2的玩家，如不介意震动有无可以在各游戏商家购买USB接口的手柄转接器，通常35元左右。这种转换设备一般为一转二，可以实现两个DS2对战一些不需要六轴感应的游戏。





色差转VGA

如果家中只有1台电视机，为了避免与家里人在使用上起冲突，又或者喜欢在电脑上玩游戏的玩家。则可以使用色差转VGA的游戏机转接显示器，把游戏机转接到电脑屏幕上使用了。

用户可以将游戏机通过色差线与转接盒连接，经过转换后在显示器显示。目前市面上比较常见的产品有叶开的完美色差和LEON SHOP的HD RUSH，两种产品的区别在于前者支持倍线功能，可以把480i的信号转换成1080p，后者不支持倍线功能，只能单纯的把色差转换成VGA信号，原始信号的分辨率不会改变。基于转换后的效果考虑，建议玩家选择HD RUSH。但要注意一点的是，由于显示器的比例都是16：10，PS3的图像是标准的16：9，所以在显示器上显示出来肯定是变形的，略有有些拉长，而HD RUSH是不支持等比缩放功能的(完美色差支持)，这时候如果你的显示器不支持等比缩放功能(支持等比缩放的显示器极为稀少)，那么你就只能享受略有一些变形的画面了。

硬盘

相信购买PS3的玩家，肯定不仅仅只是用以玩游戏这么单一的用途吧，在这个高清视频日渐丰富的时代，视频文件的播放更是大家津津乐道的消遣。这样一来对于日渐增长的硬盘开销，机身自带的硬盘已经远远不能满足需求。所以增加硬盘容量，选购大容量硬盘，便成为玩家必不可少的功课。SONY深知大家的心，所以于当初就将硬盘做成可以方便更换的方式。它对应的硬盘标准为SATA规格(俗称高速串口)、2.5英寸的内置硬盘(笔记本硬盘)，最大可支持250GB。如果嫌小，外接移动硬盘也是可行的。如果要节约钞票，也可以外接3.5寸的硬盘，不过就要难看一些了，更换的方法也很简单，买一个电源转接线，再买跟SATA线就可以了。

更换硬盘需要注意以下一些地方。

1.硬盘如果只是给PS3用的话就让装好之后让主机格式化就好，既稳定又方便，该硬盘系统支持4GB以上的大文件。

2.USB外接移动磁盘的话，分区为FAT32才能被正常识别，但也仅限第一个分区(FAT太慢，不考虑)，在此分区下大于4.2G的文件是无法考进PS3硬盘中的(笔者试过用别的方法将大于10G的文件考进去过，有文件格式限制)。

3.市面上的硬盘大小及种类繁多，160GB/5400rpm这档是个很不错的选择，也就500元左右。不要迷信转速，实际使用下来差别真不明显。况且低转速发热还低些呢。厂家方面：希捷、日立、富士通都是很不错的选择，具体可参照相关评测进行购买。



（全文完）

PS3 XMB系统全接触

The PS3 Cross Media Bar

文 火云/白夜 美编 anubis/木仙

※PS3 XMB目前系统版本2.01 2007年12月5日至今

用户



▲用户1，这是我最喜欢的头像。



▲用户2，女朋友也爱玩PS3。



▲用户3，小猫也偶尔也游戏一下？

谁动了你的PS3?

你的PS3可以设置多个用户，他们可以在开机时用不同的图标显示出来。每个用户都可以拥有个性化的设置，包括壁纸、主题、记忆数据和照片、音乐以及影像等等。如果一台PS3有多个人使用，你可以通过给用户设置密码来保护你的数据。谁动了你的PS3都没有关系！

设定



▲让PS2的游戏拥有更强大的画面！



▲刚买了对应1080p的大电视。



▲让PS3成为环绕立体音响！

让你的PS3处于完美状态！

在"设定"选项中，你可以将你的PS3进行个性化，并让爱机处于最适合你使用的完美状态。刚买了高清电视？在这里将输出设置成1080p吧，你会感觉到世界是那么地清晰。连一堆网线很麻烦？设置成无线网络就好了。游戏运行不了，需要更高的系统版本？没问题，请在此进行系统升级。

照片



▲去年在TGS上和JADE的合影。



▲不到长城非好汉。



▲我的壁纸收藏。

属于你自己的画廊

你可以直接用USB连接线将你的数码相机或者USB存储设备中的照片以及图片传到PS3的硬盘上，如果你的PS3是60GB或者80GB版本，你还可以直接将你的记忆棒中的图片通过PS3主机上的记忆棒插槽拷贝到PS3中，建立属于你自己的画廊。而PS3主机边放音乐边将图片以幻灯片的形式播放出来的华丽效果定会令你过目不忘。

音乐



▲周杰伦的新专辑《我很忙》



▲2007年游戏十大金曲。



▲最劲爆的摇滚乐。

天籁之音

PS3在音效方面十分出色，它支持MP3以及ATRAC的音乐格式，你可以将CD或者网上下载的美妙音乐转制成相应的格式放入PS3硬盘中，利用PS3强大且丰富的播放音乐功能，循环、随机、重复……想怎么听就怎么听。闲暇时用PS3让你的房间充满美妙的音乐吧！

什么是XMB？

XMB就是Cross Media Bar的缩写，它是索尼所开发的一套GUI界面，最初是被用在PS2 DVD Movie playback HUD上，并且也被作为最新PSX控制台界面，比如大家所熟悉的PSP操作系统界面。XMB由具有层级关系的图标菜单组成，一级图标水平排列，二级图标跟随所属一级图标呈垂直状排列。操作XMB界面至少需要6个按钮：4向操作键、确定键、取消键。4向操作键主要用来选择一、二级图标菜单——左右选择一级、上下选择二级。确定键和取消键毋庸置疑地用来确定选择或取消选择。同时当用户处在三级和四级菜单的时候，可以用左方向键实现取消（即返回上层），用右方向键实现确认（非最终菜单情况下）。这种直观的操作方式非常贴心并容易理解，在很多手机的GUI里也有类似的设计。



视频影像



▲想在PS3看到《变形金刚》也不再是奢望。



▲对DVD画面的提升效果非常让人满意。



▲高清就是让你看到每一个细节。

高清影院

PS3最大的卖点之一便是可以播放蓝光影碟，如果你拥有蓝光，那PS3将会为您带来前所未有的高清感受。当然PS3也是一台非常先进的普通DVD播放器，它可以通过cell芯片的强大差值运算能力将普通的DVD影片优化至一个更清晰的高度。此外，你还可以用PS3播放网络上下载或者是移动存储设备中的MP4文件，独特的15秒预览图标机能会让你觉得这简直太炫了！

游戏



▲井上多罗君每天都会为玩家带来新的表演。



▲《FF X III》这样顶级的游戏只能在PS3上玩到。



▲心理专家说了，FPS游戏中死亡时，会给玩家一种"重压释放的轻松感"。

购买PS3的原因

PS3上拥有世界上最优秀的游戏，它会让你见识到真正的次世代游戏是什么样子。如果想玩到《最终幻想X III》、《潜龙谍影4 爱国者之枪》这样的顶级游戏，最好的方法就是买一台PS3回家。如果你的PS3是20GB、60GB或者是80GB版本，你还可以享受到更高画面素质的PS和PS2游戏，此外，Playstation Store上还为您提供了众多的下载游戏以及免费的游戏试玩，让您充分享受游戏的乐趣。

网络



▲用PSP遥控你的PS3。



▲用PS3去levelup论坛灌水。



▲搜张图片保存在硬盘上还能当壁纸用。

在网络上尽情冲浪

PS3内置了索尼独一无二的网络浏览器，通过它，你可以用PS3像电脑一样尽情上网。上论坛灌水？没问题！下载MP3？只要你想要的歌曲网络上有。如果你在网页上看到一张好看的图片，还可以通过PS3网络浏览器的强大功能将其保存至硬盘上，当壁纸或者用户头像都是一个不错的选择。此外，如果你拥有一台PSP主机，你还可以通过无线网络随时随地控制你的PS3，观看上面存储的图片以及影像等。

朋友



▲哥们，要不是视频，我还被你骗着呢！



▲你可以邀请在线的好友共同作战。



▲女玩家当然也不在少数。

足不出户就能享受一起游戏的乐趣

你可以通过网络可全世界的PS3玩家交流，距离不是问题，即使她在大洋彼岸。语音聊天、视频聊天都可以实现，还可以与其他玩家共同分享你发现的精美壁纸。在《使命召唤4 现代战争》中被其他玩家打得落花流水？邀请你的好友一起作战去扳回劣势吧！对自己的《WE》技术十分自信，那就到全世界的玩家都见识一下吧！

将PS3根据你的风格个性化！

用户

如果一台PS3主机有多个人同时使用的话，担心你的设置被更改？担心你的游戏记录数据被覆盖或删除？创建多个用户便可以使你没有后顾之忧，将你的PS3根据你的风格个性化吧！

提示 保存于PS3硬盘中的以下资料不受用户的权限影响，会于每位使用者登录后显示。删除后会导致其他使用者亦无法使用。请注意切勿因大意而删除了重要的资料。

- PlayStation2／PlayStation规格软件的保存资料。
- 显示于游戏类别的游戏。
- 显示于视频影像类别的影像数据。
- 显示于音乐类别的音乐数据。
- 显示于相片类别的图片数据。



新建用户： 如果是一台新购入的PS3主机，那你先要为它创建一个用户，选择“创建新用户”后为其起一个相应的名称（最多可输入16个字）便可以实现。在PS3已有用户的基础上也可以通过此选项创建新用户。

登录用户： 在PS3开机后会出现已有用户的列表，选择其中的一个并按下○键便可以登录该用户。登录后该用户图标前显示◆。

设置自动登录： 在已有用户的基础上可以对其中一个用户进行自动设置的登录，在该用户图标上按△键开启选项后选择“自动登录”即可。

删除用户： 当存在多个用户时，随时可以删除已不需要的用户。在欲删除的用户图标上按△键开启选项后选择“删除”即可实现。删除用户后，保存于主机硬盘中，可由该用户个别管理的以下种类的数据亦将同时被删除。

- 游戏与游戏追加道具，在PLAYSTATION Store下载或购买的内容，不过从PLAYSTATION Store下载的免费游戏体验版并不会被删除。
- 该用户好友给该用户发送的消息。
- 网络浏览器的收藏夹中保存的内容以及其他设置。
- PLAYSTATION3规格软件的保存资料。
- 设定的壁纸数据。
- 选择“设定”→“主机设定”→“Add / Edit Term（添加／编辑单字）”后登录的单字与使用键盘输入的文字学习履历。
- 选择“设定”→设定周边机器时调整的键盘／鼠标的设定内容。



个性化头像 在用户管理选项中你可以为你的用户设置一个漂亮的个性化头像，方法是选择已登录用户的图标后按△键开启选项，选择“信息”后可对用户的用户名和头像进行更改，此时就可以用储存在硬盘中的图片当作头像使用了，系统还会自动帮你把大小调整好。

将PS3调整至最佳状态！

设定

系统升级

对系统版本进行升级可以使你的PS3追加新功能以及加强系统的安全稳定性，并且如果想玩一些新出的游戏时，也需要将你的PS3系统版本升级。所以时刻让你的PS3系统保持在最新版本是最佳选择。

通过互联网升级

如果你的PS3连接了网络，那么通过此项便可以将你的PS3系统轻松升级了。系统会自动为您检测当前官方的最新系统版本，如果你的PS3当前的系统版本低于目前官方的最新系统版本，系统则会从服务器下载升级数据并为你的PS3升级，非常方便，但对于国内玩家的缺点是速度较慢。

▶选择这个选项后就会自动开始下载当前最新系统升级文件了，接下来按照画面提示进行就可以了。



通过存储设备更新

如果你的PS3没有连接网络，也没有关系，你可以通过电脑并根据你的机器版本到各地区的SCE官方网站上下载升级数据，随后将其存放于移动存储设备中，存放位置为PS3→UPDATE（需自己建立文件夹），通过USB或者记忆棒插槽与PS3连接，选择“系统升级”中的“从存储设备升级”，系统便会识别出移动存储设备中的升级数据并开始升级，之后按提示进行即可。





通过游戏光碟升级

与 PSP 一样，PS3 的游戏也只有在相应的系统版本以上才可以运行，而游戏光碟中一般都会保存有该游戏所需最低系统版本的升级数据，将光碟放入主机并运行时，如果你的当前系统版本低于游戏要求的最低系统版本，系统便会识别出游戏光碟中所存储的升级数据并提示玩家是否升级，如果不升级则不能运行该游戏。

系统升级注意事项

- 请不要在升级过程中关闭 PS3 主机的电源或强制取出光碟、存储设备，这样做可能会导致主机故障。
- PS3 主机前面的电源按○键与无线手柄的 PS 按钮可能会于更新过程中失效，请不要误会主机出现故障。

游戏设定

用 PS3 提升 PS 和 PS2 游戏的画质！到了次世代的 PS3 主机，游戏基本都可以到达 720p 以上的高清分辨率，而通过 PS3 主机对 PS 以及 PS2 游戏的提升转换，前世代的游戏也可以以高清面目示人了。

PS/PS2提升转换

将最高对应标清（NTSC：480p / 480i、PAL：576p / 576i）的 PS 以及 PS2 游戏经过提升转换以高清分辨率（1080p/1080i/720p）输出。其中的“标准”是配合显示设备的尺寸以等比例缩放实现高清输出，而“全屏”则是直接将画面拉伸至充满显示设备并以高清分辨率输出。不过若要让此机能发挥效果，你还需要一根 HDMI 或者色差输出线，并且有一台支持 720p 以上分辨率的显示设备。其次，PS3 的显示设定需将输出调整至 1080p、1080i、720p。

PS/PS2平滑化

通过 PS3 将 PS 和 PS2 的游戏画面做平滑化处理，你会看到 PS 和 PS2 游戏没有那么多的锯齿，人物及物体边缘会非常平滑圆润。不过使用此机能有时会导致 PS 和 PS2 游戏的画面非正常显示，此时还是把“PS/PS2 平滑化”的机能关掉吧。



▲从细节可以看出平滑化处理的效果。

BD/DVD设定

PS3 不仅是一台优秀的游戏主机，同时还是一台强大的影碟播放器。PS3 可以支持目前拥有最先进存储技术的蓝光影碟和已经普及了的 DVD 影碟。在播放 DVD 方面，PS3 还拥有非常先进的优化技术，如何进行设定将决定到 PS3 是否能最大限度发挥其播放机能。



BD 选单语言	更换 BD 的选单语言。
BD 声音语言	更换 BD 的声音语言。
BD 字幕语言	更换 BD 的字幕语言。
DVD 选单语言	更换 DVD 的选单语言。
DVD 声音语言	更换 DVD 的声音语言。
DVD 字幕语言	更换 DVD 的字幕语言。
变换影片	播放以交错扫描（Interlace）方式储存的低解析度（SD 画质）影像的 BD 或 DVD，PS3 可以以逐行扫描的（Progressive）方式转换影像。一般情况下只要设定为“自动”就可以了。“影像”则是根据播放影片不同进行更详细的设置。
DVD 宽屏显示	当使用 4 ：3 的显示设备播放宽荧幕画面的影片时可使用此项功能来调整画面。选择“Pan-Scan”模式时，就会将宽荧幕画面的上下或左右的两条黑边去掉，使画面占满整个显示设备。而选择“信箱”模式则是于影像的上下加上黑带，以原始比率显示影像。如果您使用的是 16 ：9 的显示设备，则可以忽略这个选项。

DVD提升转换

PS3 在播放 DVD 时，可对其画面清晰度进行优化，可以将低解析度（SD 画质 NTSC：480p / 480i、PAL：576p / 576i）的影像，自动转换并以高解析度（HD 画质 1080p/1080i/720p）显示。这样便可以使只有低解析度的 DVD 影片具有媲美蓝光影片的高清晰精致画面。“标准”模式，系统将配合显示设备大小自动调节画面尺寸；“2 倍”模式则是不变更画面纵横比，并将其尺寸扩大两倍输出，仅仅在 PS3 的显示输出设定为 1080p/1080i 时有效；“全屏”模式则是不变更画面纵横比，但将图像尺寸拉伸至占满整个显示设备并进行优化。



■标准



■2 倍



■全屏

※如果 DVD 内建著作权保护机能则只能用 HDMI 线进行优化。

BD/DVD视频输出格式（HDMI）

仅针对使用 HDMI 连接线与显示设备连接时的设定，配合显示设备不同调整正确的设定，可以使 PS3 以 RGB 以及 Y Pb/Cb Pr/Cr 两种不同的形式输出视频。当然，如果选择“自动”系统就会进行自动调整，一般来说“自动”就可以了。

BD 1080p 24Hz输出（HDMI）

仅在您的显示设备支持 1080p 24Hz 输出时变更此项设定才会有效果显现出来。因为相对电影胶卷来说，BD 影片是以每秒 24 张画面的形式进行存储的，这个设定就是为了完全再现BD影片的原貌，一般来说选择“自动”就可以了。当然如果您的显示设备不支持 1080p 24Hz 输出，选择“关”即可。

BD/DVD动态范围控制（DRC）

调节 BD/DVD 声音输出时的选项，使小音量时也可更清楚地听到对白，此设定在 Linear PCM 输出 Dolby Digital 的声音时使用。同样一般状况下选择“自动”就可以了。

BD/DVD音频输出格式（HDMI）

仅针对用 HDMI 线播放收录了 Dolby Digital 或 DTS 音效的蓝光光碟或 DVD 时的声音输出调节设定选项。分为位元流（Bitstream）以及 Linear PCM 两个选项，位元流会优先输出原有的数码声音讯号，但有可能使部分声音无法正常输出，Linear PCM 则会将声音变换为 Linear PCM 格式的数码讯号后输出。对应 BD/DVD 动态范围控制（DRC）的调节，请针对影片收录声音数据不同进行正确设定。

BD/DVD音频输出格式（光纤数码）

与 BD/DVD 音频输出格式（HDMI）选项的作用一样，不同为仅针对用光纤数码线播放收录了 Dolby Digital 或 DTS 音效的蓝光光碟或 DVD 时进行声音输出调节。

音乐设定

PS3 播放音乐的功能同样强大，如果您是一名音乐发烧友，PS3 同样能满足您耳朵的要求，不过事前自然要仔细设置一番啦！

输入音乐 CD
PS3 可以将音乐 CD 转制成 AAC、MP3、ATRAC 格式并存储在主机的硬盘上，这个选项就可以对将 CD 上的音乐存储至 PS3 硬盘时的格式以及速率进行设定。格式方面之前说过有 AAC、MP3、ATRAC 三种，而速率则有许多种不同选择，理论上速率越高音质越好，但同时文件容量也会越大。
播放叠化
可以使播放音乐时当前曲目与下一曲目之前的衔接更加紧密，在一首歌即将结束时下一首歌的前奏缓缓响起，非常有感觉，有 1—10 秒可进行选择，而播放音乐 CD 时此功能会不起作用。
音乐 CD 输出频率
可调整音乐 CD 的输出频率，有 48kHz 以及 44.1/88.2/176.4kHz 两种模式可供选择，选择 88.2、176.4kHz 时，PS3 会自动对音乐 CD 的频率进行升频处理并输出，不过您使用的音响装置需支持 88.2kHz 或 176.4kHz 频率才可以使此项设定有效，并且选择 HDMI 或光纤时，需要在设定→声音设定→声音输出设定处调整为 Linear PCM 2ch 88.2kHz 或 Linear PCM 2ch 176.4kHz。
Bitmapping
可调整音乐 CD 及 Super Audio CD 的声音输出设定，共分为三种类型。类型 1 将会运用 Dithering（细微过网）手法，降低输出资料时引发的杂音或扭曲；类型 2 会通过 Noise shaper（噪音过滤）手法，降低可聆听音域的杂音。播放音乐 CD 时，由于仅能以 88.2kHz、176.4kHz 的频率输出声音，故会自动启用类型 1 和类型 2 的机能，请将”音乐 CD 输出频率” 调整为 44.1/88.2/176.4kHz。而类型 3 则是专为 PS3 所独自开发的技术，可以实现播放更细致的音乐。

聊天设定

PS3 主机通过接入网络与好友聊天的功能同样很有意思，这项设定就是对开始聊天时对方看到的你的形象是什么而进行的调整。“发送图像”需要用到 USB 摄像头，这样开始聊天时对方看到的就是你的真实样子了；“发送虚拟形象”则是在聊天开始时，让对方的画面显示自己的个人虚拟造型，而个人虚拟形象可于管理 PLAYSTATION Network 帐户时设定。

主机设定

系统名称	为你的 PS3 起一个好听的名字。
系统语言	设置 PS3 XMB 系统的显示语言。
文字设定	调整 ID3 分页、m3u 档案等文书使用的文字设定。通常情形并无变更的必要。
使用的词典	调整输入文字时使用的词典。
删除学习词典	PS3 内建了能学习曾被输入过的词语，并自动记录为履历的机能。被记录的词语会于下次输入相同首字时，显示于输入候补中。此项则是将这个履历删除。
通知信息	设定是否显示诸如好友上线、接到信息时的通知信息。
光碟自动启动	设定是否让放入 PS3 的 CD/DVD/BD 等光碟自动运行。
使 ATRAC 有效	连接网络可激活 PS3 对 ATRAC 格式的支持。
激活 WMA 播放功能	连接网络可激活 PS3 对 WMA 格式的支持。
格式化工具	可对 PS3 硬盘以及 Memory Stick、SD Memory Card、CompactFlash 进行格式化，资料会全部删除，慎用。
备份工具	可将保存至硬盘的资料备份至移动储存设备、USB 大容量储存装置，或让已备份的资料还原。
初始化设定	将 PS3 XMB 系统的各种设置恢复出厂设定。
PS3 系统的初始化	删除 PS3 硬盘内的所有内容，并让系统软件的所有设定皆回复至购买时的初期设定。需要注意的是，请勿于进行初始化时关闭 PS3 主机的电源，初始化若遭到中断，可能会导致主机故障，而 PS3 的 XMB 系统版本并不会因为本操作而恢复为原先的版本。
安装其他系统	对 PS3 安装 XMB 以外的系统。
主机信息	显示 PS3 主机的当前状态。可在此确认系统软件版本、目前使用的 IP 位址、MAC 位址以及硬盘的剩余可用容量等。
关于 PS3	显示 PS3 系统软件内含程序等的著作权资讯。

主题设定

PS3 自 2.00 系统起也开始支持诸如 PSP 这种个性化设置了，并且还新增了桌面背景可变功能。玩家可以从 PSN 的各种服务器上下载到各式各样的官方主题，也可以通过官方提供的主题制作软件为自己量身设计一款独一无二的个性主题，利用主题为你的 XMB 系统进行一次全面的美化吧。关于主题的使用和制作请详见后面的“教你如何制作 PS3 主题”。同时 XMB 的操作界面颜色以及背景也可以在这里进行设定。



日期与时间设定

这里可以对 PS3 内置的日期与时间进行设定，两种方式：手动设定以及连接网络自动设置。此外，日期以及时间的显示格式、时区、夏令时都可以在此进行设定。而在选择时区时，画面的背景会出现一个通过卫星实拍的地球微缩模型，选择不同的时区时画面就会转到相应的地区。



周边设备设定

添加蓝牙设备

PS3 支持方便且快捷的蓝牙功能，所以诸如 BD 遥控器、蓝牙耳机、蓝牙键盘鼠标等皆可以通过蓝牙与 PS3 进行连接并互动，这项就是将这些设备添加到 PS3 的设定。这里举一个添加蓝牙耳机的例子来说明使用方法，选择“添加蓝牙设备”→“添加聊天设备”，随后按住蓝牙耳机上的开关的同时选择画面上的“开始搜索”，稍后画面上会显示出搜索到的设备，选取相应设备后要输入密匙，关于密匙请参阅该装置随附的使用说明书。BD 控制器以及蓝牙鼠标键盘的添加方法与蓝牙耳机基本相同，请按照画面提示进行设置即可。



摄像头设备设定	对 PS3 的外置摄像头进行相关设定，可在左边的图像区看到效果。
音频设备设定	对聊天用的音频输出以及音频输入设备进行设定，话筒的敏感度也可以在这里设定并测试。
声音改变器	不想让别人听到你的真实声音？在这里改变即可。
键盘类型	选择 PS3 外接键盘的类型。
按键重复开始时间	设定欲重复输入同一字母时，持续按住同一按键的时间。
按键重复速度	设定持续按住按键时，可连续键入文字的速度。
鼠标的类型	设定 PS3 外接鼠标是左手用还是右手用。
指针的速度	对 PS3 外接鼠标指针的移动速度快慢进行设定。

打印机的设定

在这里可以为 PS3 添加打印设备，并确定打印机的状态和对其进行设定。首先要执行“打印机的选择”并添加打印机，随后在“打印机管理器”中对其进行设定，需要注意的是可使用的 USB 打印机种类会因国家或区域差异而有所不同。

显示设定

视频输出设定

这里可以调整 PS3 将通过何种方式输出影像以及影像的清晰度格式。PS3 可以输出最高 1080p 解析度的画面，但随主机同捆的 AV 线是不能达到这个要求的，所以如果想要实现高画质，玩家还需要另外购买 HDMI 或者色差等用于输出高清画质画面的线材。PS3 可用输出线材共有以下几种类型，附支持画面格式：



显示设备的输入端子	可支持影像输出（NTSC 地区）	可支持影像输出（PAL 地区）
HDMI	1080p / 1080i / 720p / 480p	1080p / 1080i / 720p / 576p
影像色差端子 / D 端子	1080p / 1080i / 720p / 480p / 480i	1080p / 1080i / 720p / 576p / 576i
AV 影像端子 / S 端子	480i	576i
AV MULTI / SCART	480p / 480i	576p / 576i

注：影像输出之显示方式会因 PS3 的销售区域而异。北美与亚洲等 NTSC 地区的［标准（NTSC）］为 480i，欧洲等 PAL 地区的［标准（PAL）］则为 576i。其中选用 HDMI 方式输出画面时系统会根据显示设备的性能自动设定可输出画面的解析度，同时玩家也可以手动选择输出画面的解析度。视频输出设定完成后根据画面提示保存即可，之后系统会提示设定音频输出，详细请参照后面的“音频输出”部分。

更换显示设备时注意

当你的 PS3 更换了显示设备并同时更换了输出线材时会出现显示不出画面的情况。例如同一台 PS3 先通过 HDMI 在电视 1 上进行过相应设置，更换到没有 HDMI 的电视 2 时就要选用诸如 S 端子等其他线材，但如果事先不对主机进行通过 S 端子输出画面的相关设定而直接更换输出线材和显示设备，则 PS3 将不会在更换后的显示设备上输出画面。解决方法有两种：一、更换显示设备和输出线材前先在原显示设备上同时接上新旧两种输出线材并进行针对更换后显示设备和输出线材的相关设置，保存后再更换显示设备及输出线材；二、用 AV 端子将 PS3 于欲更换的显示设备相连，持续按住 PS3 主机前面的电源按钮 5 秒钟以上启动主机，可让影像输出设定回复为原先的标准解析度，之后再进行所需更换输出方式的相关设定。

手动选择输出画面解析度的玄机

某些游戏可能会因显示设备不同而自动调节画面的分辨率，但有时会出现不能显示最高分辨率的情况发生。拿《使命召唤 4 现代战争》举例，游戏的包装上写有游戏支持最高 1080p 分辨率的字样，但如果由系统自动调节画面分辨率，进入游戏时则只会显示 720p 的画面。此时进入显示设定选项，在手动选择视频输出分辨率的设定部分将 720p 等除 1080p 的选项勾掉，则进入游戏时就能够显示 1080p 分辨率的画面了。活用手动选择输出画面分辨率，还游戏本来面貌！

显示设定中的其他设定选项

屏幕保护	可更改无人操作情况下屏幕保护出现的时间，有 5 分钟、10 分钟、20 分钟、30 分钟和不使用 5 种选择。
降低 Cross Color 过滤器	即串色抑制滤波器，当使用 AV 连接线或 S 端子连接线连接显示设备与 PS3 时，可有效抑制杂讯。
RGB 全范围（HDMI）	仅适用于使用 HDMI 连接线与显示设备连接的设定。可调整支持 RGB 全范围的显示设备的输出设定。RGB 影像信号的色调输入范围可能因电视机而异。其中“限制”是以 16 ～ 235 的范围输出 RGB 信号，“全”则是以 0 ～ 255 的范围输出 RGB 信号。选择“限制”时若画面上的黑色会明亮或薄暗显示，请调整为“全”，选择“全”时若画面上的黑色会纷乱显示，请调整为“限制”。
Y Pb/Cb Pr/Cr Super-White(HDMI)	可调整支持 Y Pb/Cb Pr/Cr 输出信号的显示设备的输出设定。播放 DVD、蓝光光碟、AVCHD 光碟时，能输出 Super-White 信号。仅适用于使用 HDMI 连接线连接显示设备的设定。

音频设定

在这里可以设定 PS3 通过何种方式输出声音，PS3 可通过音频输入接口 / AV MULTI / SCART、光纤数码输出以及 HDMI 三种方式输出声音，购机时仅同捆 AV 端子，HDMI 以及光纤数码输出则需要另外购买线材。此外是否开关按键音也是在此进行设定。



电视或功率放大器的输入端子	PS3 的输出端子	可输出的频道数
HDMI	HDMI 输出端子	2ch 5.1ch 7.1ch
Digital Out (Optical)（光纤）	光纤数码输出端子	2ch 5.1ch
声音输出端子 / SCART / AV MULTI	AV 多重输出端子	2ch

使用HDMI输出端子输出7.1ch的声音时，需准备支援Linear PCM 7.1ch的装置，同理使用光纤输出5.1ch的声音时也需要另外购入5.1ch音箱等设备。此外选用HDMI和光纤输出声音时可手动选择输出声音的类型，PS3准备了多达21种不同频率不同声道的声音类型供玩家选择。还需要注意的是使用HDMI连接线玩PlayStation2 / PlayStation的游戏时，仅能以[Linear PCM 2ch]输出声音。若要输出以Dolby Digital或DTS规格的声音，请使用数码光纤连接线连接PS3和音响装置，并将“声音输出设定”调整为“光纤”。而变更声音输出设定后，也无法从多数的输出端子同时输出声音。例如，使用HDMI连接线连接PS3和电视机，并使用光纤线连接PS3和音响装置时，若将“声音输出设定”更改为“光纤”，即无法再从电视机输出声音。要从电视机输出声音时，请将设定改回“HDMI”。

安全设定

PS3为玩家提供了各种限制视听者使用的功能，用户可以通过使用这些功能来限制其他人使用主机的播放等功能。在播放（游戏或影像等）内建视听年龄限制的内容或使用互联网时，部分功能可能会因密码受限。使用此功能时，可设定并限制未成年人无法观赏成人的限制级内容等。限制方法和设定方法可能因内容而异，但所有内容都可以以一套密码限制。要设定视听者年龄限制或要播放内建视听年龄限制的内容时，需先准备密码。

如何设定密码

1. 进入主菜单的“设定”后选择“安全设定”。
2. 选择“更换密码”。遵循画面提示，正确操作即可。最初系统默认的密码为0000。

能够限制的内容

内容	限制框架	限制方法
游戏	为PS3设定限制后，便能限制该PS3无法开始超越其限制等级的游戏	进入设定→安全设定→视听者限制
DVD	为PS3设定限制后，便能限制该PS3无法播放超越其限制等级的DVD	进入设定→安全设定→DVD视听者限制或BD/DVD视听者限制使用区域
蓝光光碟	为PS3设定限制后，便能限制该PS3无法播放超越其限制等级的BD	进入设定→安全设定→BD视听者限制或BD/DVD视听者限制使用区域
浏览Web网页	为PS3设定限制后，便能限制并禁止启动浏览器界面	进入设定→安全设定→限制启动互联网浏览器
PLAYSTATION Network	由监护人持有主账户时，可限制副账户进入PSN时电子钱包的使用额度与视频聊天等的使用范围	选择主帐户登入PS3后，再选择PLAYSTATION Network→账户管理，便能进入PSN的网页，选择“副账户管理”调整设定即可。

忘记密码怎么办? 忘记密码时，只要选择设定→主机设定→初始化设定，即可让密码恢复为原先的[0000]。但其他设定亦会一并恢复为购买时的初期设定，敬请注意。

遥控操作设定

在这里可以进行PSP与PS3的联动设定，首先玩家要用USB连接线将PSP与PS3连接，并开启PSP的USB模式，随后在PS3的遥控操作设定里选择“添加设备”将PSP添加至PS3的“已添加的设备列表”中，不过需要注意的是若添加一台已添加至其他PS3的PSP，则这台PSP与其他PS3间的配置将会被自动解除。而将PSP添加至内建无线LAN机能的PS3后，系统会自动替PS3和PSP两部主机新建设定了特定SSID与加密键（WPA键）的遥控专用网路连线，且可以Infrastructure（基础模式）相互通讯。而选择“自订连接设定”可手动改变PS3设定的SSID与加密键。不过通常情形并无变更的必要；“遥控启动”的选项则是用来设定是否可以通过PSP来启动PS3的。



自订连线设定

SSID	设定SSID，可任意设定SSID。
无线LAN加密设定	设定加密键种类。调整遥控游玩设定时，仅能选择[WPA-PSK(AES)]。
WPA密匙	设定加密密码。可任意设定一列密码，输入的密码会以＊显示。此时设定的密码需于使用PSP变更网路连线时输入，请注意切勿遗忘。

注：变更PS3的SSID与WPA密匙后，PSP内的网络连线亦需变更为相同的SSID和WPA密匙，请重新进行设备的添加。

网络设定

互联网连接设定（有线）

设定与网络间的连接方式。使用LAN连接线有线连接时，只要遵循画面指示，正确操作，即会自动选择标准设定。网络设定会因用户使用的网络环境或装置而异。以下仅说明使用LAN连接线（乙太网路连接线）与网络（有线）连接时的标准范例。

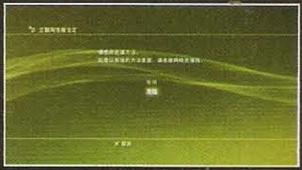


1. 使用网线连接PS3。
2. 进入主菜单的“设定”后，选择“网络设定”。
3. 选择“互联网连接设定”。显示互联网连线是否已切断的确认画面后，选择“是”。
4. 选择“简易”。确认网络结构后，会显示设定内容一览。部分网络环境可能需要追加调整PPPoE、Proxy伺服器、IP位址等设定。确认设定内容时，请同时参阅网络运营商提供的资料，和你使用的网络装置的使用说明书。由于国内用户大部分使用的都是ADSL的有线连接方式，所以在连接时要在PPPoE里输入网络运营商提供的用户名与密码，之后选择自动设置即可连接上网络。
5. 保存设定。
6. 进行连接测试。选择“连接测试”，开始与网络连接。
7. 确认连线结果。连接成功后，画面中会显示已连接的网络详细信息。

互联网连接设定（无线）

除了能够使用网线连接网络之外，只要在家中放置一个无线路由器或周围有无线热点，我们还能够通过无线连接来使 PS3 连接网络。网络设定会因你使用之网络环境或装置而异。以下仅说明与网络无线连线时的标准范例。

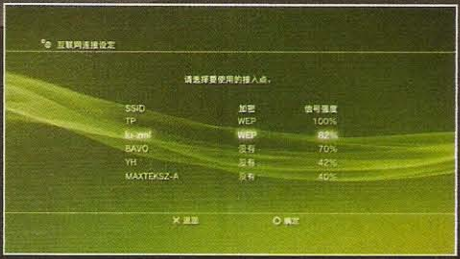
1. 确认路由器的设定是否已完成。如果玩家已对路由器进行加密，那么请在将路由器中允许 PS3 的 MAC 地址登录。确定 PS3 附近是否有可与网络连线的热点。无线路由器的设定通常需使用电脑执行。
2. 确认 PS3 是否已通过无线连接。
3. 进入主菜单的“设定”后，选择“网络设定”。
4. 选择“互联网连接设定”。显示互联网连线是否已切断的确认画面后，选择“是”。



5. 选择“简易”。
6. 选择“无线”。



7. 在无线 LAN 设定中选择“搜索”便能搜索到附近的无线热点，部分 PS3 机种能够选择“自动”。



8. 在搜索到的无线信号中选择所需要的。SSID 是无线路由指定的代码或名称。若不了解该使用哪种 SSID 或并未显示 SSID 时，请联系设置或维修无线路由器的人员。



9. 如玩家对无线信号进行了加密，则需要在设定中输入密钥。
10. 保存设定。
11. 进行连接测试。选择“连接测试”，开始与网络连接。
12. 确认连线结果。连接成功后，画面中会显示已连接的网络详细信息。

注：若在步骤7选择“自动”→“AOSS”后，如果马上进行连接测试，可能会出现路由器的设定未正确完成且连接失败的情况。请先等候约1～2分钟后再进行连接测试。

互联网连接设定（进阶设定）



经由标准设定却无法与网络连接时，请配合需要变更设定。用户可以配合使用的网络环境，调整个别设定。

1. 进入主菜单的“设定”，选择“网络设定”。
2. 选择“互联网连接设定”。显示网络连接是否已切断的确认画面后，选择“是”。
3. 选择“自订”。配合你使用的网络环境进行细致地调整设定。画面上显示的项目会因你选择的设定而异。

设定与网络的连接方式	
有线	使用 LAN 连接线有线连线。
无线	经由无线 LAN 无线连线。
无线 LAN 设定	
搜索	搜索附近的无线热点
手动输入	利用键盘直接输入 SSID，指定无线连接
连接入点自动设定	使用 Access Point 的自动设定功能
无线 LAN 加密设定	
无	不设定加密钥
WEP	设定密钥
WPA-PSK/WPA2-PSK	设定密钥
自动	使用 DHCP 服务器分配的 IP 位址
手动	手动输入要使用的 IP 地址
PPPoE	使用 PPPoE 与网络相连

照片 通过PS3用高清显示设备来查看图片

通过 PS3 XMB 的“照片”选项，可以将 PS3 硬盘内以及存储在移动存储设备、记忆棒、数码相机以及其他可以与 PS3 联动的周边设备中的图片以及照片输出在高清显示设备上直接观看。PS3 支持的图片格式非常大众化，在很多地方都可以找到：



PS3可以显示的图片格式

格式	说明
jpg(jpeg)	适合保存相片之类实际拍摄的图像，目前是很多数码相机的标准存储格式。
gif	在网络上时常被采用的一种格式，除了很适合显示图像之外，也对应动画。
png	与 gif 一样常常在网络上被使用，档案格式与 gif 很类似，但有很多精细的功能。
tiff	对应了 PC 上很多专业图像处理软件的保存格式，可以使用各种各样的压缩方式。
bmp	优点是不会压缩图像导致图像失真，但同时容量相对比较大。

图片操作解析



在查看图片时按△键可以调出图片的操作界面，如图所示，各部分功能如下：

序号	内容	作用
1	显示模式	“普通”为不变更图片纵横比，配合显示设备尺寸显示；“缩放”同样不变更图片纵横比，但消除上下或左右的边缘部分以占满显示设备屏幕的方式显示。部分图片可能会出现无法变换显示模式的情况。
2	切换效果	更换图像的切换效果。“普通”为消除上一张图像的同时，更换为下一张图像；“滑动”为上一张图像有如是被下一张图像滑动至左侧般地更换显示；“淡化”则是使用淡化效果切换下一张图像。
3	修剪	删除图片上下左右不需要的部分。操作方法为使用手柄的 L3 和 R3 选定范围，修整后的图像会以其他名称保存。
4	追加至播放列表	将当前图片添加至播放列表。需注意的是，只有存储在 PS3 硬盘中的图片才可以执行此操作。
5	印刷	可将图片打印出来，在此之前需先在“设定”项目里设定打印机。
6	设置为壁纸	可将当前图片设定为 PS3 XMB 操作系统界面的壁纸，不过需注意可设定为壁纸的图片仅限一张，将其他图片设定为壁纸时，将会自动覆盖之前设置的壁纸。
7	删除	删除图像
8	显示	显示包括图像名称、图像编号，保存日期及时间等图片的详细信息。
9	扩大	使用手柄的 R3 可以放大图片。
10	缩小	使用手柄的 R3 可以缩小图片。
11	旋转（左）	将图片向左 90 度旋转。
12	旋转（右）	将图片向右 90 度旋转。
13	上下左右移动	显示模式为“缩放”时可以移动图片使没有显示在屏幕上的部分显示出来。
14	上一张／下一张	显示上一张／下一张图片。
15	幻灯片播放	自动按照顺序显示每张图片。

超炫的幻灯片播放功能

PS3 在查看照片以及图片时最吸引人眼球的地方莫过于它的“幻灯片播放功能”了。PS3 提供了包括“标准、幻灯片、肖像、相册 1、相册 2”共 5 种幻灯片播放功能，利用这些功能可以以一些炫丽的效果将你 PS3 硬盘上的图片按照一定顺序依次在屏幕上显示。而其中最华丽的就要数两种“相册”模式了，尤其是“相册 1”，图片会伴随着手写体的保存日期被做成一张张照片掉落下来的效果，并且有些照片会以胶卷的形式出现，相信所有玩家看到那种效果都会过目不忘。





在查看图片时插入音乐

你是不是在想：配合华丽的“相册”幻灯片查看图片模式，如果可以再加入一首煽情的曲子就更加完美了？没问题，PS3 帮您实现。请按照以下操作进行：

1. 选择主菜单的“照片”，选择幻灯片模式查看图片。
2. 按下手柄上的“PS 键”，回到 XMB 主菜单。
3. 进入“音乐”，选择想欣赏的音乐。

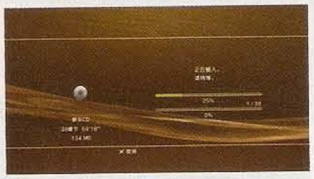
音乐

将CD中的音乐存入硬盘



相信有很多玩家都有过将买来的 CD 复制到个人电脑上，并利用电脑欣赏音乐的习惯，而 PS3 同样可以做到这点。你不仅可以将 CD 中的音乐以不同格式存入 PS3 硬盘，而且还可以将数据碟以及记忆棒、移动存储设备中的音乐数据复制到你的 PS3 主机里，随时随地欣赏美妙的音乐。这里主要介绍一下将 CD 中的音乐存入 PS3 主机硬盘的方法：将 CD 放入 PS3 光驱后，会在音乐菜单下出现“音乐 CD”的图标，将光标停留在上面并按△键开启菜单，选择“输入音乐 CD”后出现进度条，此时 PS3 就正在将 CD 中的音乐存储到 PS3 硬盘中了。不过用户在输入 CD 前应该先了解一下转制 CD 音乐的格式是如何的，PS3 默认音乐 CD 存储到 PS3 硬盘时是以 AAC 128kbps 的格式，如果您需要其他格式，请在设定→音乐设定→输入音乐 CD 处进行设置，具体设置方法请参看之前的“设定”部分。需要注意的是 Super Audio CD 与内建著作权保护的音乐 CD 是无法存入 PS3 硬盘的。

此外，在将 CD 中的音乐存入 PS3 前用户可以先将 PS3 与网络相连并获得 CD 的相关信息，这样可以使 CD 中的音乐存储到 PS3 时显示出专辑名称以及乐曲名称等，十分方便。不过在此之前要先同意画面上显示的使用承诺条款。有些 CD 无法取得正确相关信息，玩家可将其存储到 PS3 后手动编辑修改。



显影器，模拟地球！

播放音乐时难道只能傻看着画面发呆？No、No、No，PS3 为玩家准备了几种效果华丽的显影器，上面的图案会根随音乐节奏的快慢而跳动，而最有诚意的则是那款“模拟地球”的显影器了，这个显影器是是 SCE 旗下的一个小工作室 Q-Games 制作的，PS3 的下载游戏《像素赛车》就是他们制作的。这个显影器用到了地球周围的上百颗卫星拍摄的照片和数据，并加上了一些阴影效果和渲染手法。随后通过模型来模拟地球的大气效果以及海洋的色彩等，纹理数据则是来自美国国家宇航局的“蓝色大理石计划（Blue Marble）”，真是华丽到令人发指，也许在看到这个“模拟地球”显影器后，你会在播放音乐时什么都不做就盯着地球看哦！





创建属于你的播放列表

附：PS3支持的音乐格式
- Memory Stick 音乐格式（ATRAC）
- MP3（MPEG-1/2 Audio Layer3）
- MP4（MPEG-4 AAC）
- WAVE（Linear PCM）
- WMA

当存入PS3的音乐越来越多时，难免会发生混乱的情况，不用担心，PS3针对音乐提供了“按专辑、艺人、类型、章节以及发售年”等方式对音乐进行分类。但也许你今天并不想听全部的歌曲，此时就用到创建播放列表的功能了，选择“音乐”菜单下的“创建新播放列表”便可以往播放列表中添加你想要欣赏的歌曲了，而播放列表创建后，也可以随时往其中添加或删减歌曲，非常方便。不过需要注意的是只有存储在PS3硬盘上的音乐才可添加至播放列表。



注：若需按播放ATRAC以及WMA格式的音乐，需要先在设定→主机设定→使ATRAC有效/激活WMA播放功能处进行激活。此外，如果WMA格式的音乐中内建了著作权保护时，则无法播放。

玩转PS3影像播放！

视频影像

蓝光播放功能初接触



蓝光碟刚刚以其超高画质和音质以及存储的信息量巨大的优势战胜HD DVD获得了次世代光盘格式战争的胜利，而PS3可以播放蓝光碟影像可以说是其除了游戏之外最强大的功能，所以大家千万不要浪费了PS3在播放蓝光碟方面的功能，下面就让我们来看一看怎样用PS3播放蓝光碟吧。

首先将蓝光碟放入PS3的光驱，随后会在“视频影像”菜单下出现蓝光碟的图标，选择后即开始播放。



上图即是在播放蓝光碟的过程中通过按△键调出的操作菜单，其中第二排的数字为段落选择，而最后一排的指令菜单相信玩家们也十分熟悉了，我们着重挑选第二排的功能设定选项介绍一下。

序号	功能	具体描述
1	弹出式选单	蓝光碟特有选项，可于影片播放时弹出蓝光碟内置的诸如“章节选择”等功能选单。
2	顶部选单	和播放DVD时一样回到影片尚未正式开始时的选单画面。
3	返回	回到该影像特定点。
4	跳往	指定章或时间后开始播放。三种方式：“Title X”为指定标题号码；“Chapter X”为指定章节号码；XX:XX/XX:XX:XX为指定时间。（部分影像可能无法执行此操作。）
5	角度选择	如果该影片存在同一场景有多种角度拍摄的内容，则可以通过此选项变换角度。
6	语音选择	如果该影片存储了多音轨，则可以通过此选项进行切换。
7	字幕选择	切换存储了多种字幕影片的当前显示字幕。
8	字幕类型	蓝光碟特有选项，蓝光碟中有可能存储了多种字幕显示方式，通过此选项即可进行切换。
9	音量	进行音量大小调节。
10	视频音频设定	在播放影片过程中对视频以及音频的输出方式进行调整，详细请参照“设置”部分的“BD/DVD设置”相关内容。
11	变换时间显示方式	交互显示标题或章节的已播放时间/剩余时间，显示的情报可能因播放内容不同而不同。
12	显示	显示影片的播放状况以及视频、声音的频率等详细信息。

惊艳！15秒动态预览！

当PS3的硬盘内存储了越来越多的视频文件后，我们只能通过文件名来辨别它们么？次世代的PS3主机当然没有这么不人性化。实际上，每个存储于PS3硬盘上的视频文件都可以制作一个长达15秒的动态预览，这样在进入主机硬盘上存储的视频文件列表时就会一目了然了，并且效果非常地华丽！





注：如图所示，在视频播放时按△键调出操作菜单，选择上排左起第5个“变更图标”的选项，之后按照画面提示即可，截取你最喜欢的15秒当作预览图标吧！

PS3 对 BD 以及 DVD 影碟的播放功能绝不亚于任何一部高级的专用播放器，对于目前业界最先进技术的蓝光影碟的支持是 PS3 的主要卖点之一，据前不久结束的“国际消费电子展 2008”上公布的数据表示，现在全球售出的蓝光播放器中有 85% 以上是 PS3 主机。而除此之外，PS3 还对其他格式也有支持。



PS3支持的媒体格式

BD-ROM	使用蓝光光碟存储的影像
BD-RE	使用可擦写蓝光光碟存储的影像
AVCHD	以 AVCHD 格式存储的影像
DVD	市面上贩卖的 DVD Video 等，使用只读 DVD-ROM 存储的影像
	使用 DVD+R / DVD+RW / DVD-R / DVD-RW 存储的影像
DVD-VR	使用 DVD-R / DVD-RW 的 VR 模式存储的影像
HDD	保存于硬盘的影像档案
M.S./SD/CF/USB	保存于储存媒体的影像档案

对于移动存储设备以及保存于 PS3 硬盘的视频影像文件，PS3 同样拥有很强的支持能力，PS3 可支持的视频格式如下：

Memory Stick影像格式
– MPEG-4 SP (AAC LC)
– H.264/MPEG-4 AVC Main Profile (AAC LC)
MP4影像格式
– H.264/MPEG-4 AVC High Profile (AAC LC)
MPEG-1 (MPEG Audio Layer 2)
MPEG-2 PS (MPEG2 Audio Layer 2, AAC LC, AC3 (Dolby Digital), LPCM)
MPEG-2 TS (MPEG2 Audio Layer 2)
AVI
– Motion JPEG (Linear PCM)
– Motion JPEG (μ-Law)
AVCHD (.m2ts / .mts)
DivX
VC-1 (WMV)
– VC-1 (WMA Standard V2)

注：无法播放以 DivX 3.11 编码的视频文件；无法播放 DivX 及 WMV 格式的著作权保护文件；无法播放 DivX 及 WMV 格式 2GB 以上的视频文件。

游戏 所有的大作在这里集结

关于资料保存

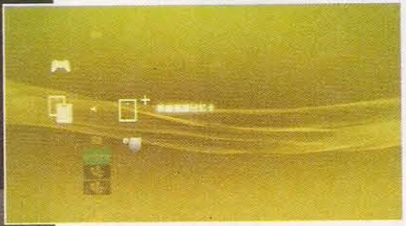
PS3游戏的数据保存

PS3 的游戏数据都被保存到主机的硬盘之中，选择“游戏”中的“管理保存数据”便能够查看到玩家玩过的所有 PS3 游戏的存档。按△便能够对这些存档进行排列等操作，以方便玩家查看与寻找存档。



PS2/PS游戏的数据保存

当玩家使用 PS3 玩 PS2 或 PS 游戏时，在游戏中的存档也会被保存到主机的硬盘中。由于 40GB 的 PS3 不支持 PS2 游戏，所以我们将看不到 PS2 游戏的存档选项。建立假想记忆卡后，我们便可以在游戏中选择该记忆卡进行保存。假想记忆卡的名称与图标，可在记忆卡信息中进行设置。如果需要使用原来的 PS2 或 PS 记忆卡，需要购买记忆卡转换器。



新建假想记忆卡

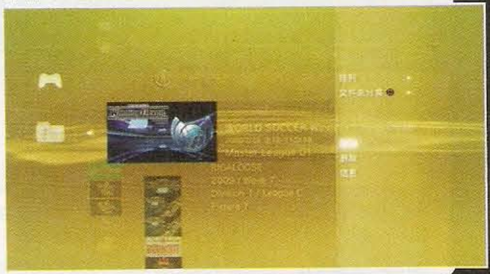
1. 进入主菜单“游戏”，选择“记忆卡管理（PS/PS2）”。
2. 选择“新建假想记忆卡”，然后根据提示即可建立记忆卡。

分配插口

1. 进入主菜单的“游戏”，选择“记忆卡管理（PS/PS2）”。
2. 选择想使用的假想记忆卡后，按△键。
3. 选择“分配插口”。

备份至移动存储设备

如果怕自己重要的存档丢失，玩家也可将保存在主机硬碟的保存资料拷贝到储存媒体。选择要拷贝的保存资料后按△键，再进入选项选择“复制”。根据画面中的提示按步骤操作即可成功拷贝存档。我们也可以使用同样的方法来把存储设备上的存档拷贝到 PS3 主机的硬盘中。为了以防万一，建议你替重要的资料预存备份。



安装PS2游戏

PS2 游戏中有很多都支持硬盘安装，在用 PS3 玩 PS2 游戏时，我们同样可以把支持安装的 PS2 游戏，安装到 PS3 主机的硬盘中。首先，我们需要登录 PSN，并在卖场中下载相应的“PS2 System Data”。正确下载后，便会自动将此文件安装到“管理游戏数据”中。然后退出卖场，把需要安装到 PS3 硬盘的 PS2 游戏放入主机中，再根据提示安装游戏即可。由于安装文比较大，所以在安装前请保证自己的硬盘留有足够的空间。

简简单单网上冲浪

网络



遥控操作

所谓的遥控操作，就是指能在PSP上显示PS3的画面，并通过无线LAN来完成遥控操作的功能。但是要使用这个功能前，必须要确保一下两个条件：

1.PSP的系统软件需升级到3.50或以上版本(如果玩家使用的是自制程序，请确保自己的PSP为非硬降主机)。

2.调整PS3的"设定"→"主机设定"→"使ATRAC有效"的设定。

可通过PSP操作的项目包括：照片、音乐(无法播放超级音频CD)、影像(无法播放DVD与BD或有保护权限的影像)、"游戏"中的管理保存数据/管理记忆卡/管理游戏数据、浏览器界面、PSN与好友等项目。目前最高版本的PSP与PS3联动功能已经相当成熟，但是在进行游戏和播放影片时还是有着少许的拖慢现象，不过这已经在能够接受的范围之内了。

使用PSP连接PS3的方法一共有三种，它们分别是通过PS3的无线LAN连接、经无线路由和经互联网连接。下面我们就分别来介绍这三种连接的使用方法。

经互联网连接



此种连接方式距离最远，只要玩家身边有无线热点，并对PS3进行过设置，那么就能够使用PSP操作家中的PS3。但是前提是用户需将家中的PS3的电源调整为预备状态(红灯)。

■事前准备

为了让PS3能在关闭电源(预备状态)时也能随时启动，需先启用遥控启动。请选择"设定"→"遥控操作设定"→"遥控启动"进行设定。进行PSP遥控前要确保将自己手中的PSP与附近的无线热点相连接。

■开始遥控操作

1.进入PSP菜单中的"网络"，选择"遥控操作"。

2.选择"通过互联网连接"。

3.从连接清单中选择遥控操作时要使用的无线信号。

4.输入PS3使用的PSN登录ID和密码。

■结束遥控操作

按下PSP的HOME键，并选择关闭PS3的电源。

经由互联网进行遥控操作时，可能会因用户使用的网络装置而出现不成功的现象。如果出现这个问题，可以参考以下的操作：

选择"设定"→"网络设定"→"网络连接测试"，确认是否能与互联网和PLAYSTATION Network连接。如你使用的路由器支持UPnP时，请启用路由器的UPnP机能，设定为有效。但若你使用不支持UPnP的路由器，可能需要设定路由器的Port forwarding，并允许经由互联网与PS3通讯。需要注意的是经过2台以上的路由器与互联网连接时，PS3可能无法正确通讯。

使用遥控操作时的菜单	
结束遥控操作	中止本次遥控操作，切断与PS3的连接
PS键	执行PS3手柄上PS键对应的操作(不支持长按操作)
关闭PS3的电源	若想使用此操作功能，请确保你的PSP系统版本在3.72以上，PS3系统版本在2.00以上
设定	可以设定PSP相关的按键，并能够设置PSP按键的反应速度
连接状态	显示遥控操作的连接状态

※进行遥控操作时按PSP的HOME键，即可开启菜单。

PS3无线LAN连接



想要通过使用PSP的无线LAN功能与PS3联动，就只有与内置无线LAN功能的PS3才可以完成。

■事前准备

首次使用遥控操作时，需先将PSP添加到PS3。添加的步骤为选择"设定"→"遥控操作设定"→"添加设备"进行添加设定。

■开始遥控操作

1.进入PS3主菜单的"网络"，选择"遥控操作"。选择后PS3进入准备连线的状态。

2.进入PSP菜单中的"网络"，选择"遥控操作"。

3.选择"于家中连接"。

4.从菜单中选择找到的无线连接"PLAYSTATION(R)3"。

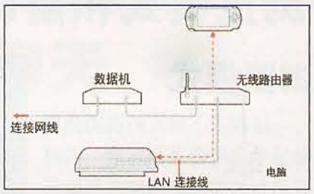
连线成功后，用户的PSP中就会出现PS3的画面，而PS3主机连接的显示设备则会进入黑屏状态。

■结束遥控操作

要想结束与PS3的联动状态，则需按下PSP的HOME键，并选择"结束遥控操作"。

经无线路由连接

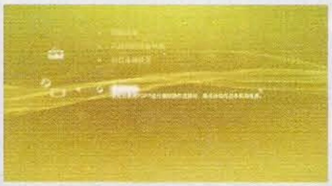
这种连接方法是使用网线让PS3跟无线路由连接后，使用PSP的无线LAN功能，再由无线路由与PS3连接。这种连接方法比直接由无线LAN连接更稳定，连线的距离也更远。



■事前准备

新建PSP能与无线路由的网路连接。使用遥控操作时，若要使用之前就已经设置过的无线路由，则不需新建网路连接。

■开始遥控操作



1.进入PS3主菜单的"网络"，选择"遥控操作"。选择后PS3进入准备连线的状态。

2.进入PSP菜单中的"网络"，选择"遥控操作"。

3.选择"于家中连接"。

4.从菜单中选择找到的需要连接的无线路由。

■结束遥控操作

要想结束与PS3的联动状态，则需按下PSP的HOME键，并选择"结束遥控操作"。

互联网浏览器

互联网浏览器的基本操作



画面信息

①网页标题
②网页地址
③等待图标
④超链接地址
⑤游标

滚动操作

按键	作用
十字键/左摇杆	按住方向键↓时游标向下方超链接移动并开始滚动
□+十字键	滚动网页
右摇杆	向指定的方向滚动页面

使用菜单



在浏览页面时按△键即可开启并进行各种操作或设定。再次按△键就能够将开启的菜单隐藏起来，菜单中的项目会因选择的浏览模式或视窗模式而有所不同。

输入网址

在浏览界面按START键即可呼叫出键盘，输入想要访问的网页后，再次按START键，即可关闭键盘并打开已输入的网址页面。



开启更多窗口

如同我们经常使用的浏览器一样，在PS3浏览网页时，我们也可以同时开启多个窗口。将游标停留在超链接的位置，按○键即可在新的窗口中打开超链接的页面。



浏览器菜单介绍

显示

变更网页的显示方式，部分网页可能无法设置文字尺寸和指定文字编码。

项目	说明
缩放/解除缩放	可精确扩大显示画面游标的所在位置或解除其缩放。系统会配合游标的位置自动计算最适合的扩大比率
最大/标准尺寸	让窗口符合画面宽度或让窗口回到标准尺寸
文字尺寸	变更文字的字级大小。分为5个调整阶段
文字编码	指定文字编码，由于系统会自动判定文字编码，根本没有必要选择

工具

设定开启网页时的条件或删除保存在硬盘中的各种数据。

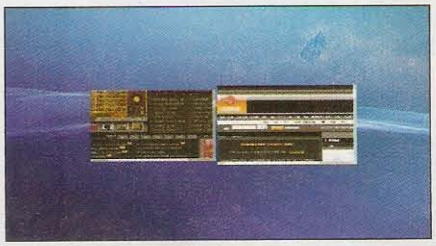
项目	说明
接收Cookie	允许：经常接收保存；拒绝：经常拒绝保存
JavaScript	选择是否启用JavaScript
显示领域	全屏幕：让窗口的显示领域同电视一样，取出留出的边；标准：窗口的显示领域缩小5%；-1：窗口的显示领域缩小10%；-2：窗口的显示领域缩小15%
分辨率	变更Web网页的显示分辨率，用户能够配合PS3的影像输出解析度，调整Web网页并选择较易读的显示方式
防止闪烁	开启防止闪烁后能够抑制文字、图像和线条出现闪烁的情况
确认浏览器关闭	选择离开浏览器时是否出现确认信息
主页	设定启动浏览器后默认访问的网页，若选择“启动浏览器时复原视窗”则会访问上次关闭时的网页
删除Cookie	删除Cookie
删除Cache	删除Cache(快取记忆体)
删除验证咨询	可保护玩家的隐私
浏览器安全措施	可设定使用Web过滤服务，若变更此设定需先输入密码

浏览模式和窗口模式

浏览模式

该模式下网页的页面会自动显示为符合画面宽度，同时开启新的窗口会横向并列显示出来。按L2或R2便能够将画面移动到旁边的窗口。





窗口模式

会配合开启的窗口的数量变更显示方式。使用方向键选择视窗后按○键，即会改变浏览模式显示出选择的窗口。

更换显示模式操作

浏览模式→窗口模式：L3键(向下按压左摇杆)

窗口模式→浏览模式：L3键(向下按压左摇杆)/按○键

快捷操作方式

在浏览网页时也可以不使用菜单，直接通过无线手柄的按键操作。可操作的项目内容会因选择的浏览模式或视窗模式而异。

浏览模式

按键	作用
○	开启超链接
○(长按)	新增窗口开启超链接
△	显示菜单
×	关闭浏览器
×(长按)	关闭窗口
START	输入地址
SELECT	开启收藏夹
L1/R1	前进/后退
L2/R2	移动窗口
十字键	让游标移动到下一个超链接处
□+十字键	滚动窗口
左摇杆	移动游标
L3	更换为窗口模式
右摇杆	滚动窗口
R3	启动/解除缩放显示
PS键	显示主菜单

使用鼠标

按键	作用
按住右键往左拖动	后退
按住右键往右推动	前进

窗口模式

按键	作用
○	进入选择的窗口
△	显示菜单
L3	更换为浏览模式
十字键	移动窗口
PS键	显示主菜单

使用键盘

按键	作用
CTRL+L/F4	输入地址
CTRL+R/F5	刷新网页
CTRL+B/CTRL+I	开启收藏夹
PAGE UP/SHIFT+空格	向上滚动
PAGE DOWN/空格	向下滚动
HOME	移动到网页最上方
END	移动到网页最下方
TAB	移动游标
ALT+向左键/后退	后退
ALT+向右键/后退	前进
CTRL+向左键/CTRL+SHIFT+TAB	移动到左方的窗口
CTRL+向右键/CTRL+TAB	移动到右方的窗口

Information Board



Information Board是指经常显示XMB右上角的情报提示板，它会滚动播出包括游戏最新消息以及PLAYSTATION Store的相关情报等提示。情报需在PS3连接到网络之后才能显示，否则就会显示帮助信息。从“网络”菜单中选择Information Board按△键，在菜单中选择“隐藏”即可关闭或打开提示板。如果玩家的网络条件不好，还是建议将提示板关闭。

Folding@home

Folding@home是美国斯坦佛大学推动的分散式运算计划。目的是研究蛋白质的摺叠构造，以协助各种关连疾病的治疗。如果玩家使用PS3启动Folding@home程序，即可通过网络参与这项计划。用户可以设置PS3主机在闲置一定时间后自动开启本程序。若玩家有兴趣想了解Folding@home的详细内容，请阅览美国斯坦佛大学的官方网站。



独乐乐不如众乐乐

朋友

朋友简介

次世代主机越来越注重玩家与网络之间的互动，PS3除了能够通过互联网浏览信息等操作，还可以与其他的PS3使用者，快乐地展开视频聊天或传收信息。如果想要使用此功能，玩家需先新建一个PLAYSTATION Network的账号。拥有了账号并成功登录之



后，在主菜单选择“朋友”，便会显示以上图标，但显示的图标可能因操作状况而异(如果没有登录网络，那么只能看到朋友菜单下的信箱选项)。

选项	功能
拒绝列表	显示玩家拉入黑名单的用户
添加朋友	可发送信息给希望添加的好友
一起游玩的玩家	会显示曾一起游玩PS3在线游戏的玩家名单(会自动添加到此处)。选择此项目可向对方传送信息或希望成为好友的添加请求
开始新的聊天	向好友发出想要开始聊天的请求
聊天室	仅会在开始聊天时显示
信箱	可在此发送新的信息或查看收件箱和发件箱
好友名称	添加到朋友名单中的对象，可与他们发送信息或开始聊天
玩家名称	等待添加到朋友名单中的用户

添加好友

添加对方用户到好友名单前，需要先给希望成为好友的用户发送添加请求。

1.进入主菜单的“朋友”后，选择“添加朋友”。

2.输入想添加为好友的在线ID后，选择“确定”。显示朋友添加请求的信息画面。

3.输入信息后，选择“发送”。将信息传送给对方，“朋友”菜单下会显示正请求添加的对象的图标。若对方接收到信息并同意添加要求后，他的头像便会出现到好友列表中。

使用信息功能

新建/发送信息

1. 进入主菜单的“朋友”后选择“信箱”。

2.选择“创建信息”。

3.选择“收件人”并“从列表中选择”或“输入在线ID”输入信息传送对象的在线ID。



4.输入信息内容后，选择“发送”即可将信息发送给对方。

提示 信息的标题最多只能输出18个字，而文本最多能输入512个字。已发送的信息最多能够保存200条，超过200条之后便会自动删除最老的信息。发送信息时选择附件便能够在信息中添加附件(照片中的图片)，附件无法支持1M以上的文件，而且一条信息只能发送一个附件。

接收信息

当玩家登录PSN的账号后，便能够自动接收信息。选择“朋友”→“信箱”→“收件箱”，便能够确认已接收的信息。选择附件便能根据提示保存在硬盘中。

收件箱的保存数量，会因硬盘的可用容量而异。硬盘的容量已满时，会自动从最旧的信息起开始删除。如果被传送的信息若经30天仍未被接收，就会被服务器自动删除。

信息保护

信息保护可以避免因为信息保存数量的上限，或在删除邮件时，把重要的信息删除的情况。用户最多可以设置50条保护信息，若要解除保护，按照相同步骤并最后选择“解除保护”即可。

拒绝列表

如何添加到拒绝列表

就像电脑上的一些通信软件一样，玩家如果不想收到特定对象发送的短信时，只要将对方添加到拒绝列表中，便会自动由系统过滤掉该对象发送的信息，让你不再收到骚扰。

1.在收件箱中选择要添加至拒绝列表的对象发送的信息后，按下△键。

2.在出现的菜单中选择“添加至拒绝列表”，便能够将其添加到拒绝列表中。

从拒绝列表中删除

如果玩家误操作将不想拒绝的好友添加到了拒绝名单，也能够将添加到列表中的用户从名单中删除。在拒绝列表中选择想删除的对象并按△键，进入菜单中选择“从拒绝列表删除”即可恢复该好友。将好友从拒绝列表中删除后，便能够重新收到该好友发出的信息。

如何进行聊天

在登录网络之后玩家便能够与好友名单中在线的用户进行视频聊天等操作。如果想要开始语音聊天，首先要准备外接的麦克风等声音输出装置。想要开始视频聊天的话，就要准备好摄像头等视频输出装置。

开始聊天

1.进入主菜单的“朋友”并选择“开始新的聊天”，便会显示聊天室的画面。

2.从画面上的操作界面选择“邀请朋友”(可邀请多人同时聊天)。再从好友名单中选择想开始聊天的对象后选择“确定”，便会显示出邀请聊天的信息画面。

3. 输入信息后，选择“发送”。聊天室将会显示已邀请好友的个人头像。对方同意开始参加聊天后便会显示对方的影像，并可开始聊天。



提示 玩家必须登录PSN账号后，才可以使用聊天等功能。虽然在聊天时可以邀请多个好友参加，但是聊天室中所显示的个人头像则为选择好友画面的前5个人(除去发动聊天的用户外，聊天室最多只能同时进入5人)。如果在PSN设定中限制了聊天，那么用户在聊天时可能会受到限制。

教你如何制作PS3主题

在PSP的自定义主题功能大获好评后，PS3自2.00系统起也开始支持这种个性化设置，并且还新增了桌面背景可变功能。大家可以从PSN的各种服务器上下载到各式各样的官方主题，现以欧服和美服居多，目前《杀戮地带2》、《未知海域》等大作的主题均已免费提供。当然，大家也可以通过官方提供的主题制作软件为自己量身设计一款独一无二的个性主题。本期就为大家介绍PS3主题的使用、制作以及各式各样主题的下载方式。

PS3主题使用

PS3的主题文件是P3T格式，通过PS3下载的主题文件可以直接在[设定]→[主题设定]→[主题]中安装使用。利用电脑下载的主题必须将P3T文件放在U盘、移动硬盘或记忆棒的\PS3\THEME\目录中，才可以在[主题]中调出安装使用。



PS3主题的制作

官方主题制作软件 PS3 Custom Theme(最新版本1.01)

下载地址：http://www.us.playstation.com/Content/PS3NetworkPlatform/Updates/img/ps3_themes/PS3_Custom_Theme_v101—E.zip

首先要向大家说明一下，这款官方主题制作软件的设计并不是很人性化，没有图形化的界面，主题的部分内容需要通过代码进行修改。下面就具体介绍一下制作流程：

1.将下载的压缩包解压，这时会看到一个p3tcompiler.exe程序，此时双击运行这个程序是不会起作用的，容易引起混淆。

2.进入sample文件夹，可以看到一个名为01的文件夹，这里面是该软件默认的主题内容，包含若干个界面图标和一个XML文件。界面图标已经很直观，这是接下来自制主题图标的参照。XML文件是用来记载与主题相关的各种信息，通过p3tcompiler.exe程序解析后就会自动生成PS3可用的P3T格式的主题软件。

3.了解了软件包的内容后，就可以开始着手设计。这里推荐将整个01文件夹复制一个作为备分。首先开始替换所需要的图标，最简单的方法就是让图标的格式、尺寸、名字与原01文件夹内的保持一致进行替换。

4.图标替换完成后，可以开始修改XML文件内的信息。首先自定义一个XML文件名(英文)，XML名将关联到之后生成的P3T文件名。然后用记事本软件打开该XML文件，需要变动的标签信息如下：



▲以"设定"图标为例，该图标尺寸为128×128，如上图所示，我们可以自己设计一个相应主题的图标进行替换。

infotable标签：主题信息，可对主题制作者等信息进行修改。

name:主题名

icon:主题图标，保持默认

url:联系地址

author:作者名

authoricon:作者图标

genre:分类名

version:版本号，可自定义

comment:注释

preview:预览图，保持默认

bgimagetable标签:背景图信息，01文件夹中的XML文件默认为3个，可以自由添加或删除。注意：添加背景图时需要同时添加高清图和标清图两种版本，HD为高清，SD为标清。

5.全部完成后，确保XML文件与界面图标文件在同一个目录下，用右键点击XML文件，在打开方式中选择刚才的p3tcompiler.exe程序，系统就会自动生成一个P3T格式的PS3主题包。

非官方主题制作软件 PS3 Theme Creator

下载地址：http://www.digivex.com/ps3tc/download/setup.exe(最新版本1.6)

这款PS3 Theme Creator是一款基于官方主题制作软件上制作的人性化软件，其图形化的界面简单易懂，并且不需要手动修改XML文件。但缺点是兼容性和稳定性差，甚至在打开部分官方主题时会提示有部分不兼容的图标。下面就为大家介绍一该软件：

安装完成后打开主程序，就可以看到一个漂亮的可视化操作界面，所有需要修改的东西几乎一目了然，一看就懂。点击相应的图标就会弹出替换窗口，不过也有遗憾的地方，就是无法分清图标的规格。查询图标规格可以进入\PS3ThemeCreator\extern\p3tcompiler\extracted目录下点击相应的图标查看信息或属性。

菜单功能	
File	
Load P3T File	加载P3T文件。可以对已有的P3T主题文件进行编辑。
Load Xml	加载XML文件。可以对未编辑完的主题内容进行编辑。
Save Xml	保存XML文件。主题未制作完成时，可以选择该项保存XML文件。
Generate P3T File	生成P3T文件。与官方软件相似，选择该项时需要选择一个对应的XML文件。
Extract P3T File	提取P3T文件。对已有的P3T文件内容进行提取，将提取出的图标等文件放到\PS3ThemeCreator\ExtractedThemes目录下。
Favorite Themes	
Add	添加主题收藏。添加前需要在右列Theme栏中添加一个主题名。
Remove	删除主题收藏。
sample	sample是默认的主题，往下为收藏的主题列表。

主界面



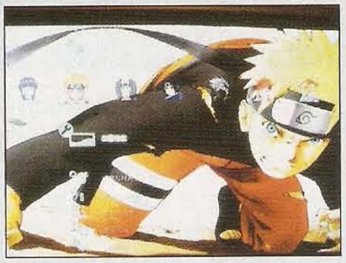
左边一列从上到下依次是指针图标、字体、主题颜色、背景图的替换。其中背景图最多可设置16张，附带预览效果。

中间为XMB各种菜单图标的替换。

右边一列与PS3 Theme Creator中XML文件的infotable标签修改内容相对应，就不再一一说明。特别需要注意的是Theme栏不能留空，该栏还关联到生成的XML文件名。

当主题全部制作完成后，要先选择Save Xml保存一个XML文件，再生成P3T文件供PS3使用。主题内容被保存在\PS3ThemeCreator\SavedThemes目录下。





▲这是由levelup会员hyde1981自己制作的两款精美的《侍魂》和《火影忍者》主题，有兴趣的朋友也欢迎到bbs.levelup.cn的PS3讨论区分享交流自己的主题。

PS3主题的下载

官方的主题

目前在各个服务器的PSN上，索尼都为玩家准备了大量热门游戏的特制主题供玩家下载，下面我们就为各位挑选了几款具有代表性的主题，如果其中有你所中意的，就赶快连接PSN下载到自己的主机当中吧！



未知海域 德雷克的宝藏
提供下载服务器：欧服、美服

点评： 如果你玩过这款游戏，那么看着被做成金币形状的图标时一定会非常具有代入感，背景中摆在桌面上的藏宝图以及各种宝物更加突出了游戏的神秘感。整装待发寻找传说中的宝藏，这就是这款主题给玩家最直观的印象。

多罗主题2款
提供下载服务器：日服



点评： 井上多罗的人气毋庸质疑，官方在这只“贱猫”登录PS3一周年之际推出这两款主题也顺理成章。如果对可爱风不反感，那么你没有任何理由拒绝这两款主题。虽说其中一款和PSP的那款多罗主题没有任何区别，而且也只有1级图标进行了处理。但是对于喜爱多罗的玩家来说，能看到那些可爱的头像出现在自己的PS3之中就已经足够了。咱多罗就是这么偶像派，不是吗？



瑞奇与叮当
提供下载服务器：欧服、美服

点评： 这款主题算得上是所有主题中制作得最精致的一款了，所有的图标都经过了重新制作，而且按键音效比《天剑》还要多。背景只有浩瀚的宇宙和巨大的星球，显得简单明快。如果说不足之处，那就是这款主题不够风格化，不熟悉该系列的玩家很难一眼看出这是什么游戏。



天剑
提供下载服务器：欧服

点评： 端坐在悬崖边上的奈璃子的长发随风飘舞，泛红的枫叶从枝头洒落在她的四周，颇有些东方韵味。虽然说《天剑》的这款主题在图标美化上没有《德雷克的宝藏》那么精致，但是胜在意境。动一动你的手柄，会发现更妙得是主题中把按键的声音也进行了替换，同游戏中一样的按键效果音就像已经进入了《天剑》的世界中。



杀戮地带 2 提供下载服务器：欧服

点评： 这款连发售年份还没有公布的主视角射击游戏，居然也放出了主题来吊我们“车枪球饭”的胃口。不过主题存在偷工减料的嫌疑，背景、图标都像是在敷衍了事，拜托SCEE如果有时间还是赶快去把游戏开发完成吧！

非官方的主题

虽然网络上提供下载的PS3官方主题都可以通过PSN直接下载，但毕竟数量有限。因此网络上就出现了一些专门提供自制PS3主题上传分享和下载的网站，部分主题制作的精美程度丝毫不亚于官方水平。





这里就再为大家推荐几个比较不错的主题网站：

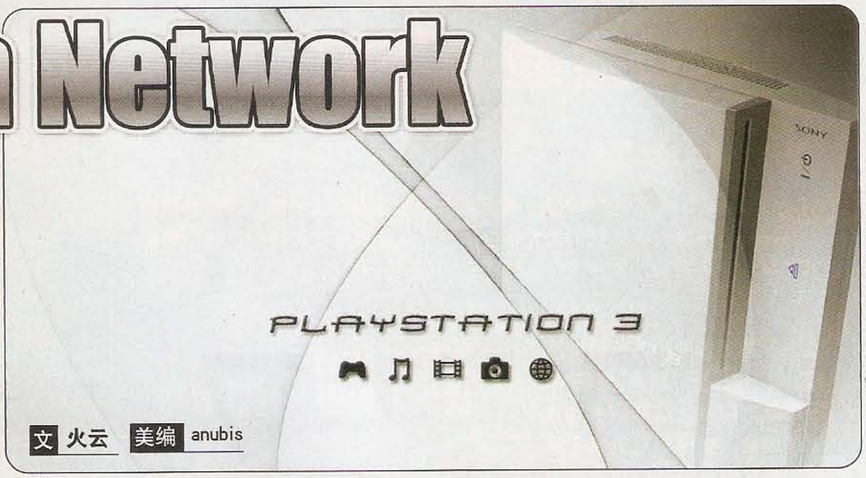
http://www.psu.com/themes.php
著名的国外PS3主题分享网站，主题数量丰富，制作都相当精美，更新快。

http://www.levelup.cn
首页和论坛都提供了各种精美PS3主题下载、分享、交流。

http://www.allps3themes.com
也是国外的PS3主题网站，更新的速度较快，不过需要仔细寻找才能发现精品。

http://www.ps3gallery.net
日本的PS3主题分享网站，虽然更新速度较慢，但是有许多动漫相关的主题，很适合国内玩家的胃口。除此之外还提供大量高分辨率的壁纸提供下载。

PlayStation Network 使用手册

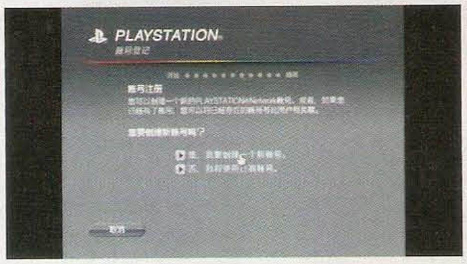


文 火云 美编 anubis

PlayStation Network（以下简称为PSN）是索尼为PS3用户提供的免费网络服务的名称。PS3用户只须连上网络，再通过简单的申请程序，便可以享用PSN提供的服务。但是玩家需要注意的是，如果想要使用PSN的功能，除了要将PS3接入网络中，还要保证目前的PS3系统版本是最新的，否则就会被提示需要升级。

创建PlayStation Network账号

如何注册PlayStation Network



成功新建P S N 的账号后，玩家便可以前往(PlayStation Store)享受在线购物、与好友进行视频聊天等功能，并能够利用PSN在线提供的各种服务。想要获得这些服务就请进入XMB菜单中的PlayStation Network，并选择(登录PLAYSTATION Network)，遵循画面指示，建立账号。

新建账号时需登录的主要项目



个人情报：输入登录者的姓名、地址、出生年月日等基本信息。建议玩家在填此项目时，最好使信息与信用卡等网上支付的资料中的信息统一，避免在发生问题时滋生出不必要的麻烦。

主账号/子账号：PSN的账号分为“Master Account(主账号)”和“Sub Account(子账号)”。其中主账号是能利用PSN服务的标准账号，需达到一定年龄以上的登录者方可建立。主账号拥有可设定子账号的电子钱包使用上限额、视频聊天的使用限制等权利。

子账号则是未成年人也能够使用的账号。需在主账号的监督下使用，子账号无法新建电子钱包。购买需付费商品或服务等时，仅能使用主账号的电子钱包支付。主账号不存在时，也无法建立子账号。主账号与子账号的使用条件因国家、区域而异。详细内容还请各位玩家登录各区域的官方网站查阅。

登录ID(电子邮件地址)：登录要登录PSN时使用的ID，一个邮箱只能注册一个PSN的账号(使用国内的邮箱也能够通过检测)。建议玩家登录真实的邮箱地址，以便能够接收到PlayStation Store传送的通知邮件，以免错过重要的邮件通知。

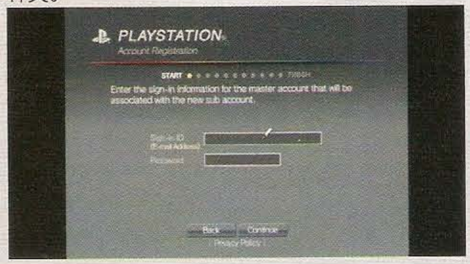
密码提示问题：忘记密码时，用来重设密码。建议玩家填最熟悉的问题，如果瞎填一通，万一把密码忘了，找不到密码可就欲哭无泪了。

密码：输入的密码内容必须满足以下条件才能通过。1.使用6字以上的英数字。2.英文与数字组合排列的文字列。3.相同文字勿使用3字以上。4.与登录ID不同的文字排列。

在线ID：输入要在PSN上公开的昵称。建议使用英文或数字，设定3~16字的线上ID。线上ID是PSN上识别使用者的重要资讯，一旦设定即无法变更。请玩家在设定时要考虑清楚再下决定，把ID起长一点吧，短的基本都不能通过。

个人资料：要在PSN上公开的个人资料，可填写自己介绍及经常使用的语言等信息。

电子钱包：登录PSN时，用以支付各种服务的关连资讯。由于关系到玩家的信用卡支付问题，所以在填写时请慎用。申请美服或日服等其他国家或地区的账号，关联的信用卡需要能够支付该地区的货币种类。



个人造型：选择要在“好友”选项中出现的个人头像，选项中为我们提供了大量的头像，玩家可以在此慢慢选择。即使选择的头像不满意也不要紧，因为与其他信息不同，个人头像可以随时进行更换。

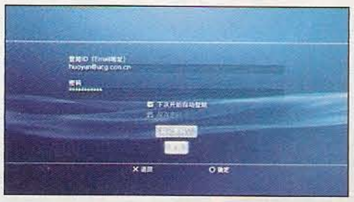
提示▶▶▶

未满12岁的儿童子账号，需由主账号的登录者新建。正确执行登录作业后，通知邮件即会传送至主账号的登录ID(电子邮件地址)，请遵循指示，使用电脑完成登录。登录ID(电子邮件地址)与密码永不公开，保管时请注意勿让他人知悉。一位使用者仅能建立一个账号。若想建立复数的账号，请新建使用者账号。



玩家在注册PSN账号时，选择的地区将决定着该账号登录的PSN服务器地区。由于各个地区PlayStation Store所提供的下载内容会有所不同，玩家能够下到的游戏试玩DEMO、游戏影像与壁纸等其他内容也会不同。如果玩家注册美服、日服与欧服这三个地区的账号，基本就可以确保能够下到绝大部分的免费内容(澳服与港服提供了不少高清MV，喜欢的玩家也可以注册这两个地区的账号)。在选择为新账号输入信息这一项时，“居住的国家/地区”将决定玩家注册账号是那个服务器，完全选择地区后，注册语言将强制变成该地区语言。注册美服与日服时，需要填上正确的地址与邮编，玩家可以通过百度和谷歌等搜索到邮编与地址填入即可。欧服的注册方法比较简单，地址与邮编等信息填入none即可通过测试。

如何登录/登出



在PLAYSTATION Network选项中登录后，会进入在线状态，此时玩家便可前往“PLAYSTATION Store”享受线上购物或免费下载游戏影响与DEMO等服务，并能够进入“好友”进行视频聊天或发送短信。登出后即会立刻恢复为离线状态，此时玩家不能进入任何在线有关的选项。

如何登录

1.进入主菜单的PLAYSTATION Network后，选择登录。

2.输入登录ID（电子邮件地址）与密码。输入新建PSN账号时登录的登入ID（电子邮件地址）和密码。可选择保存ID与密码，下次登录时便可以省去输入的过程。

3.选择“登路”。与网络成功连接后，即完成登录。

提示▶▶▶ 播放Blu-ray Disc（蓝光光碟）或玩PS2游戏时，系统会自动登出PSN。

如何登出

1.进入主菜单的“好友”并选择自己的头像，按下按键。

2.选择“登出”即可回到离线状态。离线状态下将收不到好友发送的任何信息。

保存密码/自动登录



保存密码后，信息框中会显示已输入密码的登录画面，而且不需每次频繁地输入密码。此外，设定自动登入后，每次开启PS3主机的电源，都会自动登入PLAYSTATION Network。

1.进入主菜单的PLAYSTATION Network后，选择“登陆”。

2.输入登入ID（电子邮件地址）与密码。

3.选中“保存密码”和“下次起自动登陆”。选中“下次起自动登陆”时，会自动选中“保存密码”。选择后的选线会呈现出打钩的状态。设定自动登陆后，将不会显示“登陆”的图示。

重要▶▶▶ 保存密码后，可能会有第三者未经许可即擅自利用网络服务或阅览情报，请玩家在使用时多注意。将PS3转让给他人、委托修理或返还给零售商时，请务必解除PLAYSTATION Network的密码保存设定。若未解除，你的个人情报和信用卡号码等情报可能遭到第三者擅自查阅或非法利用。

解除自动登录

进入“好友”选择自己的头像按下按键，再选择选项菜单的“关闭自动登录”。如此操作之后，下次启动PS3电源时，将不会自动登录。

解除密码保存

选择“PLAYSTATION Network”的“登陆”后，从画面中解除已选中的“保存密码”即可将密码消除。

提示▶▶▶ 因为启用自动登录时，不会显示“登陆”图示，请先解除自动登录才能停用自动登录。即使解除自动登录设定，系统仍会于已登入但网络被暂时切换等时候，自动再次登录。

管理账号资料



玩家可以在菜单中确认或变更进入PSN时建立的账号资料，但是有些项目是确定后不能更改的。账号管理资料的操作仅能与已登入PSN的状态下操作。请玩家进入主菜单的“PLAYSTATION Network”并选择“管理账号”，即可前往PSN的网页，确认或变更相关资料。

可确认/变更的项目	
编辑登录资料	·信用卡资料·登录ID·密码、姓名、地址·子账号管理·个人资料·机器验证·通知邮件设定
购买管理	·电子钱包·输入PLAYSTATION Network Card优待券的卡号或代码·利用履历·下载一览·服务一览·自动更新服务一览

忘记密码



忘记密码时，需重新设定才可以再次登录PSN。

1.进入主菜单的“PLAYSTATION Network”后，选择“登陆”。

2.显示需输入登录ID与密码的画面时，选择“忘记密码？”。随机便会显示PSN的主网页。请遵循画面指示，正确操作即可找回自己的密码。

将使用者情报汇入账号



若想在登录PS3时使用PC专用PLAYSTATION Store所取得的账号或主账号登录者所建立的子账号等，可以在已存在的PLAYSTATION Network账号时进行设定。

1.从“用户”选择想汇入账号的用户并登录。

2.从“PLAYSTATION Network”选择“登陆PLAYSTATION Network”。

3.于所显示的画面选择“否，我将使用已有账号”。请遵循画面指示正确操作。汇入完成后菜单会显示“登陆”的图标，便可以使用既有账号登入PSN。

提示▶▶▶ PC专用的PLAYSTATION Store的提供区域和语言因地而异，玩家所在的地区不能登录到其他服务区。一个PSN的账号，仅可汇入一名使用者的情报。

确认PLAYSTATION Store的使用情形



PS3的用户能够查询和确认商品或服务的购买履历与使用状况。

1.进入主菜单的“PLAYSTATION Network”后，选择“账号管理”。

2.从显示的画面中选择“购买管理”。

购买管理显示的项目	
电子钱包	可替电子钱包预付电子钱。 输入PLAYSTATION Network Card/优待券的卡号或代码预付卡能够购买追加游戏道具等商品，并进行交换商品。
使用履历	可查询购买履历等使用履历。
下载一览	显示已从PLAYSTATION Store购买的资料清单，也可再度下载过去曾下载的资料。
自动更新服务一览	显示目前正使用的各种更新服务。

PS3卖场讲解

关于PlayStation Store



PLAYSTATION Network菜单中的PlayStation Store选项就是我们所说的PS3卖场，它是能够下载或购买游戏、游戏的追加道具、影像内容等物品的在线服务，也就是PSN中的线上商店。玩家可以使用信用卡或点卡中的货币来进行网上支付后，直接获得索尼为玩家提供的完整版游戏或游戏的追加内容。

①下载一览。显示过去曾从“PLAYSTATION Store”下载的资料清单。玩家可以再度下载过去曾下载的资料(如果是同一个账号，那么再次下载并不会收取任何费用，后面我们将讲解利用这个规则的漏洞所发现的多机下载方法)。

②确认购物篮。可以确认已放入购物篮的商品，并能够从此项目直接开始购入程序(需现将货物放进购物篮中)。

③游戏、影像内容等可下载或购买的商品。PS3中的下载游戏将全部提供试玩版下载，玩家可以下载试玩版再决定是否付费购买完整版游戏。玩家也可以在此下载PSP或PS游戏并将其传送到PSP中。

使用电子钱包



进入“PlayStation Store”后。玩家能够使用电子钱包购买各种需付费商品或服务。但是使用电子钱包前，必须先预付电子钱或捆绑信用卡。

设定电子钱包

系统为每个PSN的主账号都准备了一个电子钱包。用户能够在设定内变更支付方法或子账号的电子钱包利用上限额等。若想设定电子钱包必须先进入主菜单的“PLAYSTATION Network”，选择“账号管理”中的“购买管理”来进行调整设定。

预付电子钱

用户能够使用信用卡、PLAYSTATION Network Card(预付卡)替账号预付电子钱。能够选择的预付方法、货币和预付上限额等因玩家登录的国家或区域的服务器而异。

1.进入主菜单的“PLAYSTATION Network”后，选择“账号管理”。

2.依次选择“购买管理”→“电子钱包”→“预付电子钱”。并遵循画面提示来预付必要的金额。

注：预付卡分为可储值至电子钱包，以及可追加游戏道具等两种交换型商品。

如何自动预付电子钱

如果购买自动更新服务或持续更新时，若电子钱包的剩余金额已不足支付自动更新服务的追加购买额，那么系统便会自动从信用卡中预付不足金额至电子钱包中(建议玩家捆绑的信用卡为VISA)。

1．进入主菜单之“PLAYSTATION Network”后，选择“账号管理”。

2．依次选择“购买管理”→“电子钱包”→“选项设定”。

3．将“自动预付电子钱”设定为“有效”。

提示▶▶▶ △

自动更新服务是一种仅能在30天、60天等一定期间利用的服务。自动更新服务期限届满后，会自动购买至下次期限的自动更新服务。此设定仅能在账号中已登录信用卡时选择。自动更新服务的不足金额较高时除外，需预付的电子钱金额皆适用最低预付额。

下载（购买）商品



进入“PLAYSTATION Store”，玩家便可以像在商场里一样，付钱将看中的商品下载到自己P S 3 主机的硬盘之中。但开始利用PLAYSTATION Store前，玩家必须要有一个PSN账号，并保证捆绑了可使用的信用卡或预付卡。

1.进入主菜单的“PLAYSTATION Network后，选择“PLAYSTATION Store”。如果玩家尚未登录PSN，系统便会先显示登录画面。

2.进入“PLAYSTATION Store”，选择想下载或购买的商品。画面便会进入显示商品详细介绍的页面。

3.选择“放入购物篮”。选择的商品便会被追加到购物篮中。如果该商品免费，则可直接从此选择下载到硬盘。除部分下载内容外，所有的下载内容都可以进行后台下载(如果玩家在下载时进行在线游戏，后台下载会被强制中断)。

①从购物篮删除　③继续购物

②已放入购物篮的商品　④往付款处

4.结帐付款。请选择“往付款处”即可直接购买该商品。

5.使用电子钱包支付。成功完成购买后，将会有一封确认邮件被传送至建立PSN账号时提供的电子信箱中。

提示▶▶▶ □

登入ID不正确时，确认邮件将无法正确送达。所以玩家在申请PSN账号时，请选择一个能接收通知邮件的电子邮件地址。从“PLAYSTATION Store”购买的商品中，包含了惟有经过机器验证的PS3或PSP才可使用的内容。若要解除机器验证或变更设定，请於进入“PLAYSTATION Network”，选择“账号管理”后，再选择“编辑登录资料”中“机器验证”来完成操作。当下载影像等可观看的文件时，玩家还可以在下载时同步播放。选择提示后退出卖场，便会开始播放影像。



■PS HOME是PSN的最完美形态。

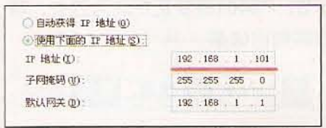
PS3高速下载方案

在国内，有部分玩家因为网络运营商对外带宽的限制，不断抱怨直接使用PS3下载时速度慢，那么这期就来介绍这款能为大家排忧解难的小软件——PS3 Proxy Sever。它是一款由我国PS3玩家制作的PC端PS3专用下载辅助工具，集合了下载地址侦测和文件传输这两大功能，这款软件的最大特点是可以让玩家在PC上利用各种便捷的下载软件将游戏试玩、视频等内容下载到PC硬盘后，再传输到PS3，避免了直接使用PS3进行下载时的各种限制。下面就让我们一同来使用这套简单又方便的高速下载方案：

准备工作

①必须具备相关的路由器配置知识，并准备一个路由器，将互联网接入路由，并分配给PC与PS3。

②为了让今后的设置方便，建议为PC端设置一个固定的IP地址，具体方法是先确认路由器的网关以及可分配的IP地址数值，然后在“本地连接”→“属性”→“Internet协议(TCP/IP)”中进行自定义修改。最后记住自己为PC端定义的IP地址。



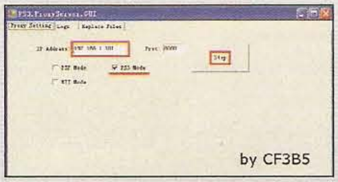
③在PC端下载并安装PS3 Proxy Sever软件(下载地址：http://www.cnblogs.com/Files/CF3B5/PS3_ProxyServer_Installer-ENGLISH.rar)

④确认PS3系统为最新系统版本。如果不是最新系统，必须先进行升级。

⑤在PS3端进入“设定”→“网络设定”→“互联网连接设定”(以中文系统为例)，在选择设定方式时选“自订”，接下来根据自己的实际网络连接情况进行设定。直到“Proxy服务器”设定时，选择“使用”，在地址栏中输入刚才自己为PC端定义的IP地址，端口号不变，为“8080”。其他设置均不变，保存设定后，在“测试连接”选项出现时按×键返回。

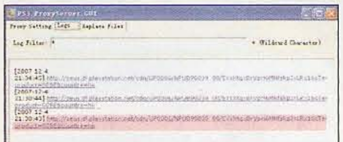
地址侦测

①在PC端打开PS3 Proxy Sever软件，在主界面“IP Address”栏中填入PC端的IP地址，再给“PS3 Mode”栏打“✓”，最后点“Start(启动)”按钮启动代理。此时Start按钮会自动变为“Stop(停止)”按钮，如果要停止代理，就可以点此按钮。



②点PS3 Proxy Sever软件上方的“Logs(日志)”栏，开始侦测。

③在PS3中进入“PLAYSTATION Store”，此时Logs栏中就会出现PS3的系统验证信息，不过这与我们所要的下载地址无关。接下来要进入卖场中找到需要下载的内容(付费内容必须要通过付费验证才能下载，PS3 Proxy Sever尚不包含破解功能)，点击开始下载后，Logs栏中就会侦测到该内容的下载地址。

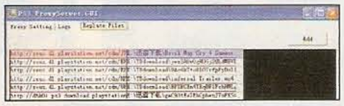


■图中红底字部分的地址就是我们所需要的下载地址。

④将侦测到的地址复制到PC端下载软件(如迅雷软件)的任务中，注意不要对原文件名进行任何改动。只要下载软件允许，可同时进行多任务下载。此时可以停止PS3端正在下载的相应内容。

高速传输

①下载完成后，点击PS3 Proxy Sever软件上方的“Replace Files(文件替换)”栏，再点“Add(添加)”按钮，在下方内容栏中会弹出一行分为左右两栏的空白格子，其中在左栏键入下载内容被侦测到的地址(如图中红底部分所示)，右栏可点击最右方的省略号按钮选择PC端下载到的对应文件(如图中蓝底部分所示)，这样就完成了地址替换。



②重新打开该下载完成的文件所对应的PS3端下载任务，如果以上操作正确的话，原先的下载地址被强制指向到PC本地地址中，那么你就可以看到下载进度条飞快地前进了。

特殊方法推荐：Folding@home法

也被叫作“蛋白质法”，这个方法是利用PS3系统中预留的“Folding@home”软件的漏洞进行游戏Demo的传输与安装。使用该方法前，如果已经安装了Folding@home软件的玩家必须先卸载该软件，然后侦测到所在服务器的“Folding@home”软件下载地址，方法同上。以港服为例，它的下载地址为http://dhk01.ps3.download.playstation.net/download/ps3/hk/fah/fah.pkg，接下来就很轻松了，大家可以直接利用网络上其他玩家发布的游戏Demo地址信息在PC端开始下载，下载完成后，将Folding@home的下载地址指向为将要传输的游戏Demo文件PC本地地址，然后打开PS3中的Folding@home下载并安装即可。



PS3联盟！游戏二折起！

通过PS3的网络可以付费购买游戏和补丁，这个是大家都知道的事实。和X360一样，PS3玩家只要把游戏和补丁下到PS3硬盘之后，同一机器上的所有账号都可以使用这些资料。不过和X360不同的地方在于，如果在另一台PS3上启用你的帐号把这些资料重新下载一遍，另一台PS3上的所有帐号也能够使用这些资料！(X360玩家必须登录Xbox LIVE验证后才可以使用，而且即使经过验证，另一台X360上其他帐号也不能使用。)

根据这个设定，就可以派生一条终极秘技。假设有两名玩家甲和乙都看中了一个付费内容，那么只需让甲先付费下载回甲的机器，然后让甲在乙的机器上启用甲下载时所用的帐号，之后再把该内容重新下载一遍，这样乙机器上的其他帐号也能够使用这个内容了！

看到这里，你是不是已经眼泛红心了？可惜事情没这么简单，在使用这条秘技时，你必须了解如下事实：

首先，如果乙把自己机器上的甲的账号删除，那么乙机器上的内容就不能使用了。即使再让甲重新启用一遍这个账号也不行。解决方法是让甲启用账号后重新下载。

其次，PS3允许一个账号最多在5台PS3上启用，也就是说这个办法最多只能惠及5台PS3。这也是标题中的二折一说的由来。

第三，并不是所有的付费内容都可用这个秘技来省钱。比如《战鹰》就是与账号捆绑的，只能让下载账号上线游戏。不过从目前来看，绝大部分内容都可以用这个秘技，如《乐克乐克》(二折约11元人民币)、《超级橡皮鸭》(二折为12元人民币)、《铁拳 暗之复苏 在线》(二折仅售37元人民币)等等全部适用。

采用这个方法之后，玩家的PS3上都必须保留下载账号，否则不能使用，这也是考验玩家之间友谊的有效措施。(笑)但因为只要保留该账号即可，那么原账号使用者只要选择“不保留密码”，即可高枕无忧地将自己的账号保存在别人的机器里。当然，如果您的密码被其他人破译了，那么就没有办法了，我们不承担任何连带责任。(笑)

赶快和你的朋友们一起组建PS3联盟吧，两折的价格还不够你美的？付费下载游戏中大部分都可以通过这条秘技来实现二折的优惠，最近刚刚发售的《GT赛车 5 序章版》的中文版也是可以享受优惠的哦，赶快叫上几个相熟的朋友开始购买吧！



梦想的轨迹

2008年2月19日，这一天，霍华德·斯特林格爵士笑容灿烂——与索尼亦敌亦友的东芝黯然埋葬了HD-DVD，蓝光终于大获全胜，索尼当天股价飙升5%。几个月前还在苦闷地感叹光碟格式之争陷入苦战的斯特林格看着自己的索尼盘活计划以预定的目标逐步实现，集团年盈利率5%的目标已然唾手可得，跨时5年的光碟格式之争也落下了帷幕，而真正的大会战仅仅是发生于2007年末的短短数月。40GB版PS3的上市使其一举摆脱颓势，仅在年末5周内即于美国突破120万台销量，并带动蓝光全面压倒HD-DVD，全球各地市场占有率达9成以上。HD-DVD与BD的胶着状态被骤然打破，短短数月间风云突变，HD-DVD兵败如山倒，东芝慌忙缴械，斯特林格的高清娱乐计划赢得了一场重大胜利。

3年前，作为索尼首任洋CEO的斯特林格启动"Project Nippon"改革计划，重点发展四大业务，"高清"为发展主旋律。在斯特林格提出的"HD价值链"中，BRAVIA、蓝光与PS3环环相扣，藉由高清液晶电视的发展推动高清内容的需求，再通过PS3推动蓝光发展，在蓝光一统次世代光碟格式之后反推PS3。如今BRAVIA与蓝光均已获胜，作为HD价值链的最后一个环节，PS3的噩梦正在成为过去，辛勤的耕耘终将结出硕果……

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

Stage1 传闻期

1999年11月17日

PS性能的1.8万倍

SCEI首席技术官冈本伸一在AsiaBizTech的采访中表示，根据SCE的调查，很多游戏开发者表示需要有1.8万倍于PS的性能才能做出他们心目中理想的游戏画面，但PS2的性能只有PS的300倍，冈本伸一希望PS3能够满足开发者的需要。

2000年5月17日

目标：2005年

SCEE秘密注册了www.ps3.net的域名，有消息称PS3计划于2005年推出。

2001年3月12日

IBM现身

索尼宣布成立STI设计中心，将与IBM和东芝共同投资研发一款新CPU，号称要将超级计算机的性能集成到一枚小小的芯片上，斥资4亿美元进行研发。BBC随后以"IBM已取得PS3合同"为大标题进行报道，《华尔街日报》也指出该CPU将用于PS3，当时被指为"荒谬报道"，索尼也出面否认。

2002年1月31日

暂名"PS3"

冈本伸一向日本媒体确认，PS2的后续机种已经在规划中，暂称为"PS3"，可能使用CELL处理器，预计浮点运算能力可达1TFLOPS，约为PS2的150倍。

2002年2月5日

超越摩尔定律

久多良木健在日本《东洋经济》杂志的采访时表示，PS3将以超越摩尔定律的速度进化，将会是一部以"光纤网络"为媒介的次世代产品。

2002年3月12日

"不会有PS3"

韩国《朝鲜日报》报道，久多良木健在采访中表示2005年以后的游戏机将不再具备单机形态，而是完全通过网络传输，因此"不会有PS3"。

2002年3月22日

千倍性能!

冈本伸一在游戏开发者大会中表示，希望PS3的性能可以达到PS2的一千倍，按照摩尔定律这要过20年才能实现，因此索尼必须超越摩尔定律。冈本伸一还表示，到了PS6或者PS7或许将使用生物芯片。

2003年3月31日

久多良木健晋升

鉴于PS2和PS3在索尼业务中的重要性，地位显赫的久多良木健被提拔为索尼副社长，并且率领新成立的索尼宽带部门。

2003年4月23日

斥资20亿美元

索尼透露将为CELL投入20亿美元，为了生产CELL，索尼在长崎建造了一座全球最尖端的高级芯片工厂，计划率先采用65纳米工艺。

2003年11月30日

动作感应

原SCEE副总裁、SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森在澳大利亚《财经时评》杂志中透露，PS3将很可能将动作感应和面部识别技术作为标准的控制方式，将EyeToy的概念进一步发扬光大。他还表示PS3的菜单界面可能可以通过手部的移动来操作。当时任天堂还从未公开任何动作感应的操作概念，这证明了PS3的六轴手柄概念或许真的不是抄袭任天堂的创意。

2004年3月14日

EA的预言

EA首席运营官瓦伦·詹森表示，"Xbox2"将于2005下半年发售，而PS3将无法在2006年底之前上市。这一预言比当时的主流预期晚很多，但却被证明是最贴近事实的预测。

2004年4月2日

首款PS3游戏



▲《黑暗领域》初期公开的画面。

与Epic Games关系密切的加拿大游戏开发商Digital Extremes公司公开了首款PS3游戏《黑暗领域》(Dark Sector)，当时的构想是一款主视角射击游戏，与后来的形态完全不同。

2004年4月4日

多版本PS3

SCEE总裁大卫·里夫透露，索尼正考虑根据用户的不同需求推出多个版本的PS3，高端版本将具备影音录制功能，定价600～700欧元之间，低端版本定价200欧元左右。

2004年6月21日

售价500美元

Wedbush Morgan证券发布了一份144页的报告，预测次世代主机价格将会非常高昂，从而导致其开局发展得非常缓慢，因此到了2008年仍然会

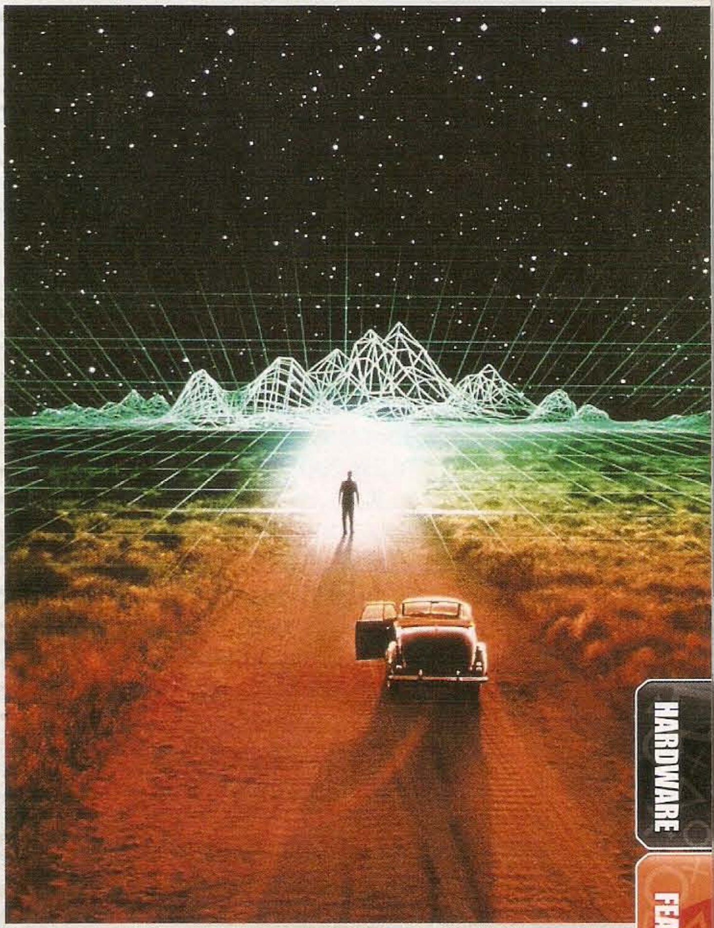
打造黑客帝国

1999年，索尼正在紧锣密鼓地筹划PS2的上市计划，一向放眼未来的久多良木健却已经开始规划PS3的蓝图。那一年，与久多良木健素有交情的比尔·盖茨隐隐感觉到了索尼的野心，预计投入数十亿美元的游戏主机发展计划被通过，其代号为“中途岛计划”，微软希望像那场二战中辉煌的战役一样，在数字化未来的争夺战中再次击败日本。

在久多良木健的规划中，最让比尔·盖茨忌惮的是其对网络化娱乐的无尽野心。比尔·盖茨从1990年代末开始启动数字十年计划，目标就是要用网络征服客厅。而比起盖茨初期的机顶盒战略，索尼用游戏机这种介于消费电子和计算机之间的产品推广网络化的策略更为可行。在PS2半生不熟的网络尝试背后，久多良木健正以网络作为下一代主机的主旋律，作为其网络梦想的第一步，也是最重要的一步，CELL的研发从1999年就已经开始启动。

CELL的全称是“CELL宽带引擎”，这是PS3的心脏，也是久多良木健网络计划的心脏。在世纪交替之际，网络概念像泡沫般越吹越大，网络股全面走红，网络被认为是新千年最值得投资的领域。在这种背景下上映的《黑客帝国》为人们创造了一个终极的网络虚拟世界，成为众多梦想家们的目标。久多良木健与Xbox研发总指挥艾拉德都声称要用游戏机创造出现实中的黑客帝国。在久多良木健的构想中，PS3将会创造这个虚拟世界的原始形态，他在媒体的采访中说：“数百万人可以在虚拟的东京或纽约真实地生存。”为了实现这个目标，他需要一颗比PS2强一千倍的芯片，为此就要用新概念的设计打破摩尔定律。索尼看中了IBM的多核处理器技术，只有这位蓝色巨人才能实现久多良木健的构想。为了抓住这位可能带来数亿枚芯片订单的大客户，IBM派出研发部最高负责人达瓦利，他对这位被美国同行称为“Crazy Ken”的技术狂人没有多少认识，但他的激情洋溢让达瓦利大受感染。在一次会面中，久多良木健开门见山地说：“我们要做前无古人之事，让我们一起改变世界！”

最终被指派负责CELL计划的是IBM首块双核芯片Power4的设计者卡利，这

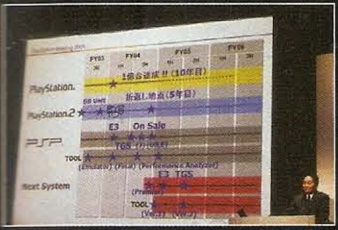


有大批PS2游戏。该报告最大胆的预测就是认为PS3首发价格将会达到500美元。

2004年7月12日

“年内公开”

久多良木健在东京举办的“PS会议2004”中宣布将于2004年底正式公开PS3，并于2005年E3展提供试玩机。第一版开发机预计于2005年初向开发商发布。



▲“PS会议2004”中宣布“Next System”年底公开。

2004年8月3日

搭载蓝光

蓝光协会召开发布会，宣布将于秋季制定蓝光规格，预定于2005年推出相应的软硬件产品。索尼首次承认外界关于PS3将采用蓝光光驱的传言，并表示PS3将可以播放电影。

2004年9月14日

CELL接近完成

《日本经济新闻》的一篇文章指出，CELL处理器已经进入最后阶段，将会在2005年量产，以庆祝东芝成立130周年。

2004年10月28日

日本首款PS3游戏



Koei大张旗鼓地召开新闻发布会，宣布将会推出一个全新品牌“鬼”，计划同时制作PS3游戏和电影版，将于2006年发售。这是日本第一款正式公开的PS3游戏，由日本影坛巨匠黑泽明未完成的电影剧本改编，以16世纪的日本为舞台，主角是一位金发武士。这是一个充满野心的新品牌计划，计划斥资30亿日元，可惜最终胎死腹中。

2004年11月10日

潜龙谍影4

Konami在其财务报告说明会中宣布《潜龙谍影4》已经在开发中，但机种、发售日均未确定。



2004年12月7日

图形芯片确定

SCE与Nvidia联合宣布，将为PS3合作开发绘图芯片。索尼表示他们已经与Nvidia秘密合作了两年，采用新一代GeForce显卡技术。

2005年3月7日

高层地震

索尼最高管理层发生公司59年历史来最剧烈的变动，霍华德·斯特林格将成为索尼集团首任外籍CEO。久多良木健成为此次高层变动最大牺牲者，被剥夺了集团副社长和家电及半导体部社长职位，作为久多良木健长期竞争对手的井原胜美将取代其地位。



2005年3月16日

软件定价

Activision CEO罗伯特·考迪克透露，次世代游戏标准定价将会是59.99美元，比普通游戏贵10美元。业内纷纷传言次世代游戏开发成本提高只是一方面原因，另一个原因是次世代主机成本太高促使主机商提高权利金标准以弥补亏损，导致软件标准售价提高。

Stage2 炒作期

2005年5月16日

揭幕

索尼在E3展前发布会中正式公开PS3，宣布其将于2006年春季发售。此次展前发布会相当于PS3发布会，是索尼策划已久的一场作秀活动，用惊人的CG动画力压提供试玩机的X360。此后连续数月，关于PS3实际画面的争论成为业界最火热的话题，作为争论焦点的《杀戮地带2》成为PS3时代的超级巨星。本届展会的PS3其

位40岁的男子与久多良木健一样有着完美主义者的个性，在G5电脑的芯片完成后，卡利要求IBM分配给他一个更有挑战性的项目，于是达瓦利顺水推舟地将他推荐给了久多良木健。卡利没有想到，这世界还有比他更疯的技术家，在他看来下一代芯片能够实现100倍的性能已经是难以想像的成就。2001年3月，CELL设计中心在德克萨斯州奥斯汀市成立，索尼与东芝各派出70名顶尖工程师，加上IBM的研发人员，共有400多名业界精英投入到CELL的开发。IBM内部一片怀疑之声，CELL首席软件工程师慕勒认为该项目不着边际，注定要流产。而卡利认为这是IBM千载难逢的机会，他认为IBM在芯片设计上已经落后于英特尔，只有借助CELL才能重夺技术高地，在一个内部会议中，他向数十名气馁的工程师说："参与设计这种芯片的机会一生只有一次！"

在《黑客帝国》最初的剧本中，母体使用人类的大脑作为并行处理机创造出一个虚拟的世界。在久多良木健的构想中，每一块CELL就像《黑客帝国》中用于运算的人类大脑一样，是构成虚拟世界的细胞，所有加入到这个网络中的设备都使用一颗或多颗CELL负责运算任务。CELL的研发费用高达4亿美元，在过去这笔钱足以开发出一台新主机。更大规模的投资还在后边，久多良木健似乎要借助CELL让索尼挑战英特尔，他说服索尼高层投入1000亿日元加强尖端芯片生产能力，加上一些计划中的后期投资和东芝及IBM的投入，CELL涉及的总投资高达50亿美元，成为久多良木健继说服索尼打入游戏业之后最大胆的投资举措。久多良木健不容许CELL出现任何差错，索尼的首席CELL工程师铃置雅一曾透露，久多良木健像要招死毒蛇一样地压榨工程师团队，任何一个细微的缺憾都可能导致项目被推翻重来。在CELL研发工作启动将近一年之时，就曾因为久多良木健对芯片架构不满而要求重新设计。这款从1999年开始先期规划、2001年已对外公布的芯片直到2004年才完成了基础研发工作，那时CELL仍然是一款充满未来色彩的传奇般的神秘芯片，即便在IBM内部也是高度机密，专用的实验室就像《哈利·波特》中的密室一样，对外界来说笼罩着神秘色彩。据说该实验室曾有一次出现冷气系统故障，工程师们在闷热之下顾不上规定而打开大门，结果那些伸长脖子想偷看实验室内部的人们引发了混乱，不得不出动大批警卫。



宦海浮沉

CELL的研发尚处于困境之时，SONY SHOCK的爆发为这块烧钱的芯片蒙上了阴影。

2003年4月，索尼巨额亏损的消息披露，集团内部存在的诸多隐患相继曝光，导致索尼股票遭到恐慌性抛售，连续两天跌停25%，并连累整个日本高科技股全面下挫，日经指数大幅下跌至泡沫经济以来的最低点。这场危机永远地改变了索尼，那些忙于权力斗争的高层们纷纷走下舞台，一切阻碍改革的绊脚石都将被无情的踢走。



他亮点包括：《大逃亡3》、《最终幻想VII》PS3 TECH DEMO、《虚幻竞技场3》即时操作演示。

2005年5月23日

"不是游戏机"

久多良木健在日本PC Watch网站的采访中说："PS3不是游戏机，它在结构上并不倾向于游戏，它是一台娱乐用电脑。"他在访谈中还放出了著名的"Xbox360只是Xbox 1.5"的言论。

2005年6月14日

搭载Linux

久多良木健在PC Watch的采访中表示计划在PS3硬盘中预装Linux操作系统，并开放PS3软件开发环境，让业余爱好者们可为PS3编写各种程序，从而让PS3成为一台真正意义上的电脑。

2005年7月11日

人气爆发

日本info PLANT市调公司的调查显示，PS3在受访者中的支持率高达60%，任天堂与微软次世代主机支持率总合仅10%。

2005年7月19日

《生化5》登场

《FAMI通》全球独家报道《生化危机5》的初步情报，确认该作将登陆PS3。

2005年7月21日

PS Meeting 2005

SCEI在东京召开"PS Meeting 2005"，此次会议主要围绕PS3游戏开发环境的构建，索尼为此大手笔收购多家工具商及游戏引擎技术，包括Havok、虚幻引擎3等，参与打造PS3游戏开发环境的厂商多达168家。此会议另一个热点是《真·三国无双5》TECH DEMO的首次亮相，Koei宣称关羽的建模使用了150万个多边形。



2005年9月14日

集结全球力量

SCE宣布将其旗下位于全球各地的众多游戏工作室集结，组成SCE全球工作室(SCEWWS)，SCEE副总裁菲尔·哈里森担任SCEWWS总裁，此举是为加强各工作室之间的合作，提高索尼第一方游戏实力。此举为后来PS3应对跨平台风暴实施自救的新战略埋下了伏笔。

2005年9月15日

潜龙谍影4



2005东京游戏展开幕，《潜龙谍影4》成为全场焦点。虽然PS3仍无试玩机展出，但即时演算的《潜龙谍影4》演示证明了PS3的实力，小岛秀夫还特地将PS3开发机摆上桌面证明其为即时演算。影像最后的一段台词"为了游戏主机战争的胜利，这(CELL)是必要的"成为经典。特地打出"PS3独占"口号的《鬼泣4》也成为展会焦点。索尼宣布有107款PS3游戏正在开发中，已有71家日本厂商加盟PS3开发阵容。

2006年1月5日

4000套工具包发布



▲久多良木健成为2006消费电子展的焦点。

索尼在消费电子展中宣布，已经有4000多套PS3开发工具包发到开发商手中，报道称PS3开发机对开发商来说可谓极度抢手。

2006年1月19日

出货量预期

美国先锋公司副总裁Andy Parksons透露了从蓝光协会获得的消息：PS3 2006年内预计出货400～700万台，Parksons表示PS3已经成为蓝光阵营均翘首以待的开路先锋。

2006年2月19日

成本900美元？

美林证券预测PS3发售时间将推后半年到一年，其初期造价将高达900美元，三年后预计可降到320美元。美林认为仅蓝光光驱成本就要350美元。美林分析家还提出一个有

久多良木健曾是索尼新旧社长之间权力斗争的一个棋子。1993年久多良木健说服时任索尼社长的大贺典雄自主研发PS，其后十年，游戏业务成为索尼的摇钱树，久多良木健也成为大贺典雄的爱将。1995年，大贺典雄将社长之位传给籍籍无名的出井伸之，曾有业内观察家称此为大贺典雄为自己创造的一个垂帘听政的机会，越过14名地位巩固的元老，提拔这样一个晚辈，便可在今后继续掌控索尼的方向。出井伸之的经营思路与久多良木健颇有共通点，数字化和网络化是其重点方向。出井伸之在对索尼进行数字化改革的同时，也在为自己培植势力，试图摆脱大贺典雄的控制。而大贺典雄则通过久多良木健这个棋子制衡出井伸之。2000年，大贺典雄将久多良木健作为自己的亲信安插到了索尼董事局内；出井伸之将VAIO部门的安藤国威提升为首席运营官后，大贺典雄便焦急地要求出井伸之为久多良木健安排一个更高的职位。2002年出井伸之提议将"索尼生命保险"公司卖给通用电气，原因是索尼生命保险的高层是出井伸之眼中的叛徒，向日本媒体抖出了出井的丑事。大贺典雄则枪毙了甩卖计划，培植了更多制衡出井伸之的势力。

2003年4月SONY SHOCK爆发之后，出井伸之自知社长地位不保，但他希望能够让自己的势力接管索尼。由于索尼危机四伏，外部董事开始介入索尼的权力斗争，为公平起见，新管理层的人事任命由外部董事决定。出井伸之与大贺典雄开始纷纷为自己的爱将奔走。2003年末，出井伸之在压力之下被迫交出对多个部门的掌控权，他将索尼所有核心技术元件都交由中钵良治管理，斯特林格则接管作为索尼支柱的索尼电子美国分公司，而久多良木健接手的电视、家庭电子和半导体部门一直处于亏损状态。一年后，出井伸之提出与中钵良治、井原胜美和斯特林格共同担任CEO，以久多良木健掌管电视和芯片部门期间与其他管理者关系恶劣为由拒绝其加入最高管理层。而大贺典雄向外部董事提议至少应该将久多良木健提升为社长，理由是SCEI已经成为索尼的利润支柱。2005年2月，外部董事展开调查，对多名管理者进行访问之后最终确定将斯特林格提拔为CEO，久多良木健因为在社内树敌无数而被夺去集团副社长和家电及半导体部社长职位。出井伸之在媒体采访中幸灾乐祸地说："这对他来说将会是难以消化的事，但我想他会让自己平静的接受。要知道，久多良木健对于PSP有很大的野心，想要用它打败iPod，当然还有野心更大的PS3。他还有很多机会可以复仇。"

索尼高层地震的两个月后，SCE在E3展中高调公开了PS3，华丽的硬件规格数据，和令人惊愕的CG轰炸让PS3成为全球焦点，成为一部跨越时代的神机。PS3获得的强烈反响总算是让刚刚被夺权的久多良木健老怀安慰，他对记者说："我会继续留在索尼，我还年轻，我的作风是不断前进。"那段时间里，久多良木健不断向媒体灌输"PS3不是游戏机"的概念，他试图将PS3打造成一个综合化的娱乐平台，使其凌驾于网络、消费电子和计算机产品之上，成为索尼数字化未来的核心产品，这样对SCE有绝对掌控权的久多良木健就把握了索尼的命脉，按照出井伸之的说法，这让他有了"复仇的资本"。

自称为"索尼战士"的斯特林格上台后进行了大刀阔斧的改革，产品种类减少20%，工厂关闭11家，Aibo、Qualia等非核心业务被相继撤销，数十名七老八十的"顾问"们被无情地踢走。但也有一些业务被赋予更高的优先级，比如PS3，比如蓝光。消费电子是索尼的立足之本，也是其核心竞争力所在，在危机时机非核心业务全面收缩之际，PS3和蓝光被划拨了大量资源，斯特林格甩卖了1200亿日元的股票和房产，发行了1000多亿日元的债券，向20家银行筹集了800多亿日元的企业贷款，其中很大一部分被用于PS3，这是斯特林格对高清时代的大胆投资。2004年，PS3将搭载蓝光的消息公布之后，蓝光阵营士气大振，在蓝光的规格都未确定之时，PS3已经成为好莱坞和加盟制造商的精神支柱。作为PS3战略的灵魂人物，久多良木健成为斯特林格极力安抚的对象。

斯特林格以"索尼大团结"为改革口号，目标是实现其各业务部门的紧密合作，各产品之间交叉宣传和支持，让索尼这个涵盖无数领域的企业王国成为一个亲密无间的整体。一向桀骜不驯的久多良木健是斯特林格的重点改造对象，他与久多良木健共进晚餐的次数甚至超过了自己的妻子，他说："他是个明星，没人会拒绝与他开会。"但久多良木健依然特立独行，与其他部门之间冲突不断，向媒体抨击其他部门的事件屡有发生，他把PS3当作自己的亲生儿子般看待，任何人都无权干涉他的战略安排。他统揽PS3计划的所有趣的理论：由于初期每卖出一台PS3必定会有巨额亏损，索尼可能会将把年内出货量限制在200～300万台以降低损失。

2006年3月15日

延期

SCEJ举办PS商业说明会，宣布PS3将内置60GB硬盘，发售时间从原定的2006年春季延期至2006年11月，蓝光光碟的标准化进度延误成为主要原因。SCEJ宣布2006年内PS3月产量为100万台，年内出货目标600万台。



▲PS商业说明会中修改了PS3的发售计划。

Stage3 灾难期

2006年5月8日

《最终幻想XIII》独占

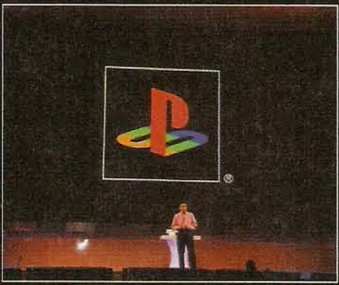


Square Enix在索尼之前召开E3展前发布会，公开了PS3独占的《最终幻想XIII》和《最终幻想Versus XIII》。其时此两部作品的开发度只有3％和1%，如此之迫不及待的公开完全是为PS3壮声威。

2006年5月8日

价格危机

索尼在其E3展前发布会中公开PS3的售价时，迎来的是台下观众响亮的嘘声。599美元的售价公开的那一刻起已经注定了PS3道路的坎坷。本届展会是索尼的一场灾难，从售价到六轴手柄，再到精心装点的试玩区，处处可以看到人们的摇头叹息。



2006年5月9日

"PS3太便宜"

面对关于PS3售价太高的激烈抨击，久多良木健在日本ITmedia的采访中声称"PS3或许太便宜了"，这成为E3 2006最经典的语录之一。

2006年5月25日

Wii的逆袭

《FAMI通》发布的民意调查结果显示，原本一直处于上风的PS3自从售价发表之后，支持率大幅下降至21%，而Wii的成功展示使其获得了68.8%的支持率。73%的人认为Wii将会获胜，22.6%的人认为PS3将获胜。不过业界分析家仍然认为PS3将取得最终胜利。

2006年6月9日

蓝光困境

SonyStyle网上商城悄悄地将首款蓝光播放器的发售时间信息从6月25日修改为8月15日，先锋也宣布蓝光播放器延期至2006年秋季发售，原因是生产进度迟缓。蓝光二极管良品率太低的事实由此浮出水面，这成为拖慢PS3计划的元凶之一。

2006年6月26日

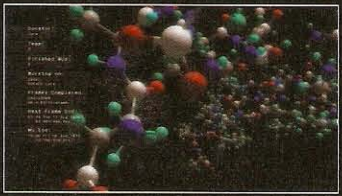
"豪赌"

索尼CEO霍华德·斯特林格承认，PS3是索尼的一场"豪赌"，采用了"高风险战略"。

2006年8月27日

拯救人类

美国斯坦福大学与SCE联合宣布，将会在PS3上提供参与蛋白质折叠分布式计算的程序"Folding@Home"，让用户的PS3在闲置时能够参与到蛋白质折叠过程的模拟运算，为疯牛病、帕金森氏综合症等疾病的治疗做贡献。该计划后来获得意外成功，逾百万名PS3用户热情参与，一时传为佳话。



2006年9月6日

欧版延期

继3月份的延期声明后，索尼在9月6日召开新闻发布会，宣布PS3欧版将进一步延期至2007年3月发售。PS3的首批出货量从200万台减少至50万台。此次延期的主要原因是索尼集团自家生产的蓝光二极管良品率太低，生产进度严重落后，除PS3外，其他蓝光播放器上市计划也全部遭到波及。久多良木健在发布会中说："我

大小事务，他在没有对母公司有任何请示的情况下私自大幅调高了PS3的研发费，从PS3 LOGO所用的蜘蛛侠字体到PS3的公布时间，乃至该在哪个游戏展上提供试玩机，何时向媒体发布样机等都得经过他的审批。在权力斗争中失败之后，只有凝聚其希望的PS3能够让他感到欣慰和满足，他说："我仍然是个工程师和设计师，成为'创作者'是我的幸福，我将把120％的生活和激情投入PS3，这是一个幸福的时刻。"

脱离掌控

2004年CELL的基础研发工作结束后，也开始了漫长的巨额亏损期。2005年后，久多良木健被夺权，表面上仍然负责CELL的发展事务，实际上芯片业务的管理实权逐渐落到了新一任芯片部管理人中川裕手上，这位追求成本主义的强势领导者开始了长期的芯片业务精简改革，多个芯片工厂被关闭，在久多良木健的计划中将会像"奔腾"一样应用于各行各业的CELL几乎成为了PS3的专利。曾经的希望与梦想正逐渐脱离掌控。

2006年3月，久多良木健在PS商业说明会中宣布原定于春季发售的PS3将延期至11月发售，面对记者的提问，他直截了当地表示蓝光光碟的标准化进度延误为罪魁祸首，而CELL等由他牵头的项目都已就位，从硬件设计角度来说，PS3可谓"蓄势待发"。但将PS3定位为电脑产品的久多良木健显然轻视了软件的重要性，索尼从2006年初才开始向第三方发布PS3游戏开发工具，久多良木健率领工程师们埋头于PS3硬件的研究，不再像过去那样为第三方积极热心地提供技术援助，他相信以PS3的品牌优势开发者们自然会自行克服困难，全力开发大作。甚至对《GTAIV》这种级别的巨作索尼也是不急不慢，对于Take Two在PS3独占权上的提议与要求迟迟不肯回复，最终导致微软有机可乘，让《GTAIV》成为了跨平台游戏。2006年5月，当彼得·摩尔在E3展前发布会中拉起袖子露出胳膊上的《GTAIV》LOGO时，索尼在欧美的第三方独占势力已几乎全部沦陷。

电脑产品这一市场定位也间接导致了PS3在定价上的脱离实际，599美元的售价公开之后，SCE的危机也开始浮上水面。若是从电脑产品这个定位来算，599美元的价格确实像久多良木健所说是"非常便宜"，但对于习惯了399美元封顶价的游戏业来说却是一个完全不靠谱的价格，更加糟糕的是，同一时期的X360游戏已经把PS3的画面比了下去，玩家关心的不是蓝光光碟里可以塞入50GB的数据，而是呈现在电视屏幕中看得见、玩得到的游戏。那些天花乱坠的技术构想与玩家无关。E3 2006的PS3试玩游戏中，除了《天剑》还算有板有眼，其余大多羞于见人，真正能够让人期待的，仍然是那些在大屏幕里播放的影像。

从开发工具包的发布和游戏开发进度来看，将PS3计划被拖慢完全归咎于蓝光无疑是敷衍塞责的借口，不过蓝光在最后关头里确实给PS3大大地拖了后腿。从2006年中开始，蓝光二极管的制造

霍华德·斯特林格



是PS的父亲，我有全部责任。"但在事后对整个索尼集团提出批判。此事之后网上出现了所谓"Wii60联盟"（Wii+X360），大批欧洲玩家宣称要抵制PS3。

2006年9月22日

降价



▲久多良木健在日经BP记者浅见直树的访谈中突然宣布PS3降价。

久多良木健在TGS基调演讲会后的记者问答中突然宣布日版20GB版PS3售价将从原定的62790日元下调到49980日元，并增设HDMI端子。此举成为游戏史上罕见的未发售先降价的异例，同时表明业界对PS3高价位的广泛质疑让索尼丧失信心。事后的内幕情报表明降价之举为久多良木健的单方面决定，并未向集团CEO斯特林格请示。这成为久多良木健权力被架空的导火索。

2006年10月10日

抢订

全球最大游戏零售商GameStop开始提供PS3订购，每人限订一台，大批玩家彻夜排队，当日上午多数商店订购名额就被消化一空。



▲北美玩家为订购排起长龙。

2006年10月18日

美国首发计划

SCEA在"Gamer's Day"宣传活动中公布了美版PS3的发售计划，首发共21款游戏，其中包括7款独占新作。《抵抗 灭绝人类》成为PS3首发阵容最受关注的大作。SCEA同时低调公布了被久多良木健视为PS3首要环节的网络服务计划，宣布其定名为"PLAYSTATION Network"。



Stage4 首发期

2006年11月11日

日本首发

在PS3发售之前索尼就以"1111"为主题高密度投放电视广告，首发当天日本各地出现了黄牛成群的混乱局面，大批PS3经由黄牛之手价格被炒到三倍以上。经统计PS3日本首发两日总销量为88400台，首批出货基本全部售罄。但由于大批购买者仅为转售而来，故而只买主机不买游戏的现象非常普遍，其软硬件销量比仅0.98:1。



2006年11月16日

成本800美元

市调机构iSuppli的一份权威评估报告指出，20GB版PS3成本高达805.85美元，60GB版成本840.35美元。也就是说每台20GB版PS3至少亏损306.85美元。

2006年11月17日

美国首发



PS3在美国上市，局面比日本更混乱，暴乱、枪击、抢劫等恶性事件屡见报端，原因同样是因为大批黄牛充斥其中。虽然官方公布的首批出货数字是40万台，但根据分析家的估计以及其后零售方的数据，其首批出货量应该不到20万台。

2006年11月30日

高层地震

久多良木健以一种体面的方式交出了SCEI的实权，"晋升"为SCEI集团会长，平井一夫成为SCEI第四任社长。

2006年12月21日

高达无双

在索尼的撮合下，NBGI与Koei走

问题被屡次提出，让整个蓝光阵营处于焦急惶惑状态，而最为焦急的人无疑是久多良木健。原定全球同步首发、首批出货200万台的目标随着蓝光的生产进度而成为索尼的又一张空头支票，9月初的欧版PS3延期新闻发布会中，面对数百万愤怒的欧洲玩家，久多良木健点头认错："我是PS的父亲，我有全部的责任！"但事后没多久，久多良木健在媒体面前公开指责了蓝光二极管良品率太低导致的生产进度落后，将矛头指向了索尼的电子部门。在路透社的采访中，久多良木健说"索尼的硬件实力正在衰退"——这一巴掌拍到了正致力于索尼改革的斯特林格的脸上。

那时的斯特林格正被笔记本电池爆炸危机闹得焦头烂额，这位曾被英国女王授予骑士勋章的翩翩爵士露出了他暴躁的一面，对于那些总是给他捅娄子的老臣子们，斯特林格不再使用胡萝卜政策，在一次高层会议中，他拍桌子叫道："除了我，谁他妈的还能管得了这家公司？"斯特林格受够了那些自视为自负的顽固分子，笔记本电池事件之后，他开始采用大棒政策，对无视其权威的三朝元老们强制夺权。地位显赫的久多良木健成为其急于踢掉的绊脚石。在《华尔街日报》的采访中，他说："有时候如果太依赖那些'明星'，就要承受进度落后的风险。"这位"明星"正是久多良木健。2006年9月22日，突如其来的日版PS3降价声明触到了斯特林格最后的底线。

未经总部认可而实施大胆降价举措——这种事久多良木健早已干过不止一次。PS发售后不到半年，久多良木健就怂恿当时的SCE社长德中晖久私自将售价下调了100美元，整个过程没有与索尼总部有过任何交涉。"我们在追逐梦想，为此必须付出代价"——久多良木健对于PS定价策略的这句名言在PS3时代里得到了最生动的诠释。斯特林格在会后才得知久多良木健已私自做出PS3价格下调1.2万日元的声明，这让他规划的整个索尼集团财年盈利率计划被全盘打乱，SCE的财年净亏损粗略估计从1000亿日元增加到2000亿日元。用血本推广新主机是业界常识，这点斯特林格早有准备，但一声不响地就当了冤大头，让自己一再向投资者们拍胸脯保证的盈利计划面临落空的危险，这种羞辱是斯特林格无法忍受的。TGS之后，斯特林格开始为SCE寻找继任者。与斯特林格师出同门的平井一夫成为最佳人选。

时代的交替

平井一夫毕业于东京国际基督教大学，并在美国进修，英语十分流利。1984年，23岁的平井一夫加入CBS SONY，他与斯特林格一样，是CBS SONY的营销高手，深信"内容经营"思想，与硬件至上的久多良木健有着本质性的区别。1995年平井一夫被调派到刚刚成立的SCEA，当时SCEA的管理班子主要由CBS SONY的人员构成，在经营思路方面与日本SCEI总部相去甚远。为此，兼管索尼音乐与SCE的老将丸山茂雄亲自前往美国"血洗"SCEA，建立了一个全新的管理层，而平井一夫更被委以重任，在PS的美国首发推广中发挥了重大作用。此后，平井一夫在SCEA平步青云，成为在美国执行日本总部旨意的关键人物，当时兼任SCEA名誉主席的久多良木健对其信赖有加，1996年就将其提拔为执行副总裁兼首席运营官。1998年后，久多良木健基本将SCEA的管理事务全都放手给平井一夫，1999年平井一夫升任SCEA总裁。

2006年11月30日，SCE低调发表新闻稿，宣称久多良木健从社长"荣升"会长，平井一夫接替社长职务。这种明升暗降的夺权手段是日本企业的惯用伎俩，斯特林格操练起来同样得心应手。SCE的巨额亏损和PS3的危机四伏让久多良木健无法再理直气壮地坚持自己的铁血统治，两千多亿日元的有史以来最高亏损额足以成为斯特林格逼久多良木健交出实权的理由，让他用这种体面的方式逐步退出日常管理事务。

2004年，54岁的久多良木健在《新闻周刊》的采访中说："我曾有一个梦想，那就是在50岁时退休。"但是为了网络梦这个更为远大的梦想，久多良木健一直陪伴着PS3走到了发售，最终在梦想的彼岸无奈地停住了脚步。

2007年4月16日，眼尖的记者们在《蜘蛛侠3》的东京首映礼中看到了久多良木健的身影，他独自一人躲在偏僻的角落里自斟自饮，神情落寞。斯特林格要求表现索尼大团结的和谐景象，索尼集团各高层都要为这部大片到场庆贺，而喜爱高清娱乐的久多良木健却心不在此，一向不和群的他已经下定彻底隐退的决心。

十天后，在SCEI的董事局例行会议中，两个

在了一起，为PS3献上一款独占游戏《高达无双》。令人匪夷所思的组合使其成为话题之作，Koei宣称这个结合两个百万大作系列的新作品有着200万套的销量潜力。

2007年1月8日

北美破百万

SCEA在消费电子展中宣布北美地区PS3出货量已经于12月底突破100万台，与原定110万台的目标接近。零售商方面反映，PS3缺货现象已得到缓解，但消费者需求有渐趋低迷的趋势。

2007年1月16日

日本破百万

SCEJ宣布PS3在日本出货量突破百万台。游戏软件方面，美日两地累计出货量为500万套。PSN用户数量超过50万，《GT赛车HD概念版》20天内下载量超过30万。

2007年1月24日

CELLIUS

SCE与NBGI联合宣布共同出资成立CELLIUS公司，该公司专门开发各种能够发挥CELL处理器特点的产品，包括游戏、音效、影像和电脑软件，NBGI持股51%，SCE持股49%。在NBGI接连发布多款X360游戏的情况下，此举表明索尼的这位昔日爱将仍然会全力辅佐。

2007年1月25日

欧洲发售计划

经历两次延期之后，欧版PS3终于锁定3月23日发售，仅推出售价599欧元的60GB版本。各种迹象表明，该版本PS3已经是取消EE芯片的制造工艺改良型版本，使用部分硬件支持加软件模拟的方式兼容PS2游戏，制造成本得到有效控制。欧版PS3首发期间提供游戏多达37款，包括28款零售游戏和9款下载游戏。最令人震撼的是：SCEE宣布欧版PS3首批出货100万台，创造欧洲历史上规模最宏大的主机首发场面。

2007年3月2日

振动归位

索尼宣布跨时5年的手柄振动技术专利纠纷已经结束，索尼已经与Immersion公司和解，今后该公司将会为PS系列产品添加高级振动功能。据日本《读卖新闻》报道，索尼在此事上损失了1.5亿美元。

2007年3月8日

Home

SCEWWS总裁菲尔·哈里森在游戏开发者大会的基调演讲中提出了"Game 3.0"的概念，即通过网络让玩家创造自己的娱乐世界。PS3网络虚

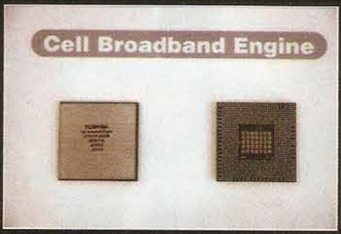


拟社区服务"Home"就是"Game 3.0"的关键环节，这是索尼为所有PS3用户打造的虚拟世界，目的是成为所有玩家在网络上的"家"，从中可以获得索尼提供的各种网络娱乐内容，并可直接进入游戏。

2007年3月12日

65纳米工艺

IBM宣布其已经采用65纳米工艺生产CELL处理器，这意味着PS3的制造成本将开始大幅缩减。



3月19日

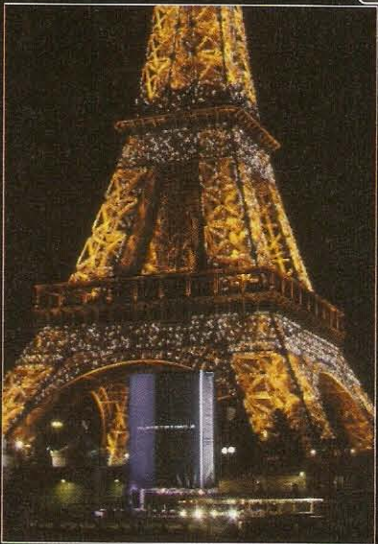
《鬼泣4》叛逃

Capcom悄然公布PS3独占大作《鬼泣4》将在X360上跨平台推出，此举引起轩然大波，数万名玩家于网上请愿要求Capcom取消跨平台决定。

2007年3月23日

欧洲首发

首批出货百万台的PS3在欧洲创造了游戏机首发新记录，两日内卖出60余万台。欧洲各国均有大手笔首卖活动，伦敦地区更是向前120名购买者赠送价值2000英镑的BRAVIA液晶电视。此外还发生砸X360送PS3、微软大闹首发现场等趣闻。





平井一夫

半小时的议题讨论临近结束，久多良木健就在此时不动声色地递交了辞呈，包括斯特林格和中钵良治在内的高层均毫无准备，现场鸦雀无声……久多良木健事先没有向任何人透露的辞职决定让SCEI公关部陷入慌乱，用了4个多小时才拟了一份新闻稿，在深夜时分紧急发布——PS之父将于6月份正式"退休"，"将火炬传给后来者"。

……久多良木健的时代结束了，平井一夫的时代在PS3最黑暗的时期中开始。

久多良木健是一个以技术创造梦想、引领市场的梦想家，用盛田昭夫时代典型的工程师思想经营产品；而平井一夫是一个现实的商人，迎合消费者的口味对他来说比任何天马行空的构想都要重要。2005年，PS3声势如日中天之时，平井一夫曾骄傲地说："次世代何时开始由我们说了算"。PS3的势头急转直下之后，平井一夫开始反思，倾听顾客意见这个最基本的经营策略被提到了前所未有的高度。

2007年之后，平井一夫开始逐项解决消费者对PS3的不满。他用了3个月的时间搞定了Immersion，用总共1.5亿美元的代价解决了手柄振动技术的专利纠纷，让Immersion为PS3开发振动手柄。

对于SCEA和SCEE宣传部门办事不力，广告和公关策略引发众怒或成为笑柄的局面，平井一夫对市场部和公关部进行了清扫：2007年4月17日，SCEE宣布裁员160人，比例达10%，6月份SCEA也紧接着裁掉了近百人，其中大多为市场人员，市场部和公关部的多位高级行政人员相继下台。在裁员增效的同时，平井一夫也在加强旗下各子公司的合作。2007年3月14日，平井一夫组织了自他上台后的第一次SCE全球首脑会议，将更多决策自由下放给地区经理，破除久多良木健时代的专制主义，让各地区负责人能够更灵活地应对市场变化。

在围绕消费者的SCE改革政策中，最重要的一步是"回归本源"的软件策略。在2007年TGS展的基调演讲中，平井一夫说："丰富软件阵容将成为我们的首要目标，我们要进一步明确PS3的游戏机定位。我们必须回归本源。"

PS时代豪气云天的"所有游戏在此集结"口号曾是索尼雄霸游戏业的宣言，无论最终目标为何，游戏是在这个产业里立足的根本。为了改变PS3游戏开发困难，第三方意兴阑珊的局面，索尼集合旗下的欧洲尖端技术组、美国工具及技术组以及美国ICE团队全力打造了强大的游戏开发工具PlayStation Edge，并以该工具打造的样板游戏《杀戮地带2》为宣传重点在游戏开发者大会和E3展上大显神威。索尼宣称仅第一方正在打造的PS3游戏就有一百余款，到2008年4月之前，PS3上将会有380款游戏！

Stage5 萎靡期

2007年4月17日

大裁员

SCEE宣布裁员160人，裁员比例高达10%。此后不久SCEA也在一天之内裁员近百人。被裁者大多为市场人员。

2007年4月26日

久多下台

久多良木健在一个索尼众多高层出席的内部会议中突然宣布辞职，从6月19日开始卸去CEO及会长职务。SCEI从此正式进入平井一夫时代。

2007年5月16日

目标未完成

索尼宣布其2006财年PS3出货量为550万台，没有达到之前600万台的目标，且在550万台的出货中，实际卖到消费者手中的只有360万台。PS3给SCE的2006财年造成了2323亿日元的巨额亏损，为SCE成立以来亏损最严重的一年。

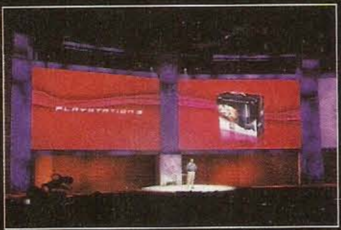
2007年6月8日

欧洲崛起

SCEE宣布PS3在欧洲实际销量超过100万台，销售速度超过PS和PS2，欧洲就此成为PS3的主力市场。

2007年7月9日

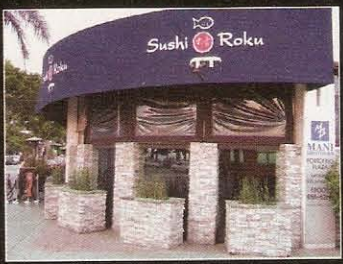
60GB版降价



SCEA在E3召开之前两日宣布将60GB版PS3售价从599美元降低到499美元，就在人们刚要对索尼的义举鼓掌叫好之际，索尼低调表示今后60GB版PS3将不再销售，599美元的80GB版PS3为主力。

2007年7月10日

杀戮地带2



▲SCEA在一家寿司店里召开了《杀戮地带2》发布会。

SCEA于E3召开之前为PS3的头号话题大作《杀戮地带2》召开了一个特殊的媒体见面会，正式公开了该作的实际游戏画面。这段影像与当初E3 2005的预告片影像对比成为此届E3最大话题。

2007年7月13日

欧洲特惠版

欧版PS3虽并未实施降价措施，但推出了赠送两款游戏而价格不变的Starter Pack套装。

2007年7月17日

日本势力

SCE于日本召开发布会，宣布年内将推出200款以上PS3零售游戏和180款以上的下载游戏。现场同时进行了《MGS4》的实际操作演示，以及公布《真・三国无双5》、《战场的女武神》、《如龙见参》等一线大作。

2007年7月26日

成本缩减计划

索尼承认每台PS3净亏损200美元，但计划通过工艺的不断改进，于2008年3月31日之前实现主机的盈亏平衡。

2007年8月24日

欧版降价

SCEE于莱比锡游戏展期间实施了PS3的降价举措，欧洲各国均有小幅降价，英国地区降价20～30英镑。

2007年9月3日

砸锅卖铁

由于PS3的巨亏造成资金紧张，索尼通过甩卖保险分公司股份筹资3320亿日元，成为索尼近年最大的一次公开发行及售股。

2007年9月20日

振动六轴

平井一夫在TGS的基调演讲中指出"PS3是一台游戏机"，推翻了久多良木健关于"PS3不是游戏机"的说法，并表示要听从消费者的需求，作为其表现之一就是公开PS3的振动六轴手柄，同时宣布该手柄将于11月11日PS3上市一周年之际发售，今后即便是已发售游戏也可通过下载补丁实现振动。



回归本源

2008年1月31日，率领SCE一年有余的平井一夫交出了一张令人满意的成绩单：SCE在年末商战当季实现了129亿日元的小幅盈利。这小小的利润不足以改变SCE全年亏损的定局，但已经是一个来之不易的小小胜利。PS3的硬件成本只用了一年就飞速降低了400美元，使其在降价的同时实现了硬件亏损额度的大幅收缩，为SCE下一阶段的战略规划做了铺垫。圣诞商战期间《使命召唤4》、《未知海域》、《瑞奇与叮当》等高品质游戏让PS3在2007年的最后5个星期里完成了全年三分之一以上的销量，并在2008年的第一个月里继续保持强势，几乎与Wii平起平坐。

在主机销量预测方面一向精准的EA认为：在2008年里，PS3在美国的销量将追上X360，而在欧洲其销量几乎将三倍于X360。SCEE高层也曾透露在欧洲多个主要国家，PS3的销量一直保持在X360的三倍左右。

索尼将PS3的帝国反击战安排在2008年4月之后，以4月29日发售的《横行霸道IV》打头阵，真正体现PS3实力的游戏将喷薄而出。2008年春季注定将在SCE的发展史上留下一个辉煌的篇章，这是自PS诞生以来大作最集中的一个春季，从3月份开始，在美日欧三地相继有《战地双雄》、《如龙见参》、《彩虹六号 维加斯2》、《GT赛车5 序章版》（美版及欧版）、《战场的女武神》、《横行霸道IV》、《薄雾》、《午夜俱乐部 洛杉矶》、《战地 恶人连》、《灵魂能力IV》和《潜龙谍影4》，其中大多都是足以独当一面的大作，虽然也不乏跨平台游戏，但对于玩家而言，只要PS3版不是逊于其他版本或在画面上有所不及，跨平台游戏同样可以成为其购买PS3的理由，毕竟在PS3上没有三红之忧。PlayStation这个在全球一亿多名用户心目中根深蒂固的品牌地位更是对手望尘莫及的巨大财富，最近有调查报告显示，《GTAIV》PS3版的玩家支持率要高于有独占资料片的X360版，这表明那些从PS2时代走来的一千多万《GTA》玩家们仍然更倾向于PS3平台。在三个月时间里如此高密度的大作轰炸足以让2008年春季成为PS3的"第二次首发"，成为其摆脱垫底屈辱，重现王者风范的转折点。

"我们正在按照预算逐步前进，我不能保证明年的今天PS3将扭亏为盈，但我将尽力而为。"平井一夫在2008消费电子展中的这番谨慎言论象征着SCE正回归务实之路。

PS3的弯路走了不少，而如今终于走向正途——梦想的轨迹往往如此。



2007年10月5日

40GB版登场

SCEE宣布将于欧洲地区率先推出40GB版PS3，售价为399欧元，同时60GB版PS3也从599欧元降价至499欧元，该套装含两只手柄和两张游戏。其后销量骤增1.7倍，40GB版在美国和日本陆续推出，成为标准机型，日本地区迎来陶瓷白新款PS3。



2007年10月10日

移籍骚动

Capcom在任天堂秋季战略发布会中宣布原定PS3独占的《怪物猎人3》将成为Wii独占游戏，此移籍事件戏剧



性效果不亚于几年前的《生化危机4》数度移籍事件。

2007年10月18日

芯片业务全面撤退

索尼宣布将九州长崎的半导体生产设备出售给东芝，今后将主要通过外包的方式生产CELL芯片。索尼同时计划退出CELL芯片研发联盟。

Stage6 复辟期

2008年1月4日

华纳投诚

华纳兄弟娱乐宣布将放弃其一直全力支持的HD-DVD格式，全力支持蓝光格式。华纳表示此举是为了让光碟格式之争尽快结束，脱离胶着状态。华纳与东芝有十几年的亲密合作关系，此举造成雪崩现象，派拉蒙与环球也都有倒戈迹象，令东芝阵脚大乱，原定召开的CES展HD-DVD阵营发布会被迫取消。

2008年1月7日

销量回暖

索尼在CES展中宣布，2007年年末的5个星期内PS3在美国销量达到



120万台，表明继40GB版推出后，PS3销量已开始回暖。

2008年1月9日

力推40GB版

SCEJ宣布日本地区的20GB和60GB版PS3停产，今后将仅销售40GB版PS3。

2008年1月14日

成本减半

日兴花旗投资公司透露的内部消息显示，PS3自发售以来，只用了一年的时间成本已经降低一半，目前其成本约400美元左右。

2008年1月31日

突破千万

SCE的财报显示截至2007年12月31日，PS3全球销量突破千万。40GB版PS3售价虽比以往降低200美元，但制造成本的大幅降低使得SCE在年末这个季度里实现129亿日元的小幅盈利。

2008年2月13日

英国破百万

SCEE宣布，PS3只用了46周即在英国超过百万销量，比PS2快4个星期，表明PS3在欧洲的发展势头并未比PS2时代差。索尼宣称PS3在欧洲销量长期保持在X360的三倍左右。

2008年2月14日

超越X360

NPD的数据显示，1月份PS3美国销量26.9万台，超越X360的23万台，与Wii的27.4万台逼近。

2008年2月19日

蓝光凯旋

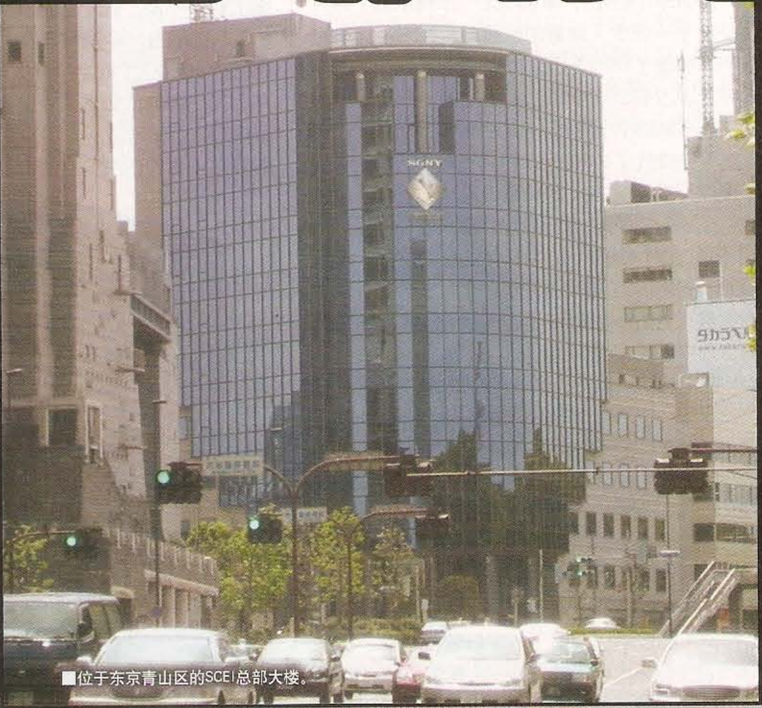
东芝召开新闻发布会宣布撤出光碟格式之争，HD-DVD播放器与刻录机全面停产。分析家认为此举将令PS3销量至少增加10%，PS3将最终获胜，好莱坞与零售商的全面推广将令蓝光进入起飞期。

SCE家族力量大阅兵

1993 年，以久多良木健为代表的一群索尼数码技术人员与索尼音乐娱乐的管理人员共同创办了 SCEI，次年推出 PS，创造了新的时代，3 年后登上了游戏市场的王者宝座。目前，SCEI 为索尼集团全资子公司，旗下分公司包括美国的 SCEA、欧洲的 SCEE、香港的 SCEH、韩国的 SCEK 以及以及部署日本国内游戏开发和发行的 SCEJ。

早在 SCE 设立之前，索尼旗下的 EPIC SONY 就曾经为 FC 推出了一些游戏作品，SCEI 设立之后开始迅速扩大其自身的游戏开发团队，虽然初期的多数游戏软件评价都很低，但是其后随着《古惑狼》、《GT 赛车》、《大众高尔夫》、《妖精战士》、《荒野兵器》等游戏的推出，SCEI 在各种游戏类型上均有所建树，在 1997 年前后已经与任天堂和 Square 并立成为日本国内最大型的游戏发行商。不过在 PS2 推出后，除了《大众高尔夫》和《GT 赛车》外，其他游戏系列都遭遇困境，《ICO》、《死魂曲》等意欲之作也惨遭滑铁卢，SCE 越来越依赖第三方的游戏。在 PS3 推出后，由于其初期面临的窘境，在跨平台风潮之下，SCE 又开始全面加强第一方游戏的研发。SCE 全球工作室的成立表明索尼加强游戏开发实力的决心，据称目前仅索尼自身正在开发的 PS3 游戏就超过 100 款，SCE 第一方的游戏开发力量已经成为 PS3 最大的助推力量，PS3 初期的多数畅销之作也是来自 SCE 自身。

文 藤曦　编 星夜　美编 木仙



■位于东京青山区的SCEI总部大楼。

SCEI下属工作室

Clap Hanz

1998 年 4 月 2 日成立于东京港区赤坂，社长为曾经为 Enix 开发了《NO.1 GOLF》、《WORLD GOLF》等作品的村守将志，拥有一批在高尔夫球游戏上有丰富经验的员工组成，并因而得到了 SCEI 的扶持。1999 年推出的《大众高尔夫 2》得到了索尼强大的广告支持，销量突破 100 万套，次年推出的欧版和美版也获得成功，总销量将近 200 万套。该系列巅峰之作《大众高尔夫 3》销量超过 250 万套，系列销量超过 700 万套，被称为日本国民级高尔夫球游戏。



Polyphony Digital

原本为 SCEI 社内的一个企划部门，在《GT 赛车》一代获得轰动性成功之后，索尼于 1998 年决定将该部门独立为 SCEI 全资子公司 Polyphony Digital，由《GT 赛车》制作人山内一典担任社长。目前《GT 赛车》已经成为全球最成功的赛车游戏品牌，系列累计出货量达 4754 万套。Polyphony Digital 的员工数量虽然只有 90 名，但其作品以精雕细琢著称，公司员工主要负责游戏核心内容的设计，繁杂工作外包给其他公司制作。

开发中的PS3大作

GT赛车5

作为索尼惟一的一个千万级大作系列，《GT 赛车》的最新作在 PS 和 PS2 时代里都成为主机走向成熟的重要标志。很可能会赶在 2008 年内发售的《GT 赛车 5》也会成为 PS3 扭转局面的重点之作。《GT 赛车 5 序章版》在日本的销量超过 20 万套，虽然比起以往少了许多，但是考虑到 PS3 目前的普及度，而且还有大量玩家通过 PSN 下载该作，因此其总体表现还是令人满意的，体现了《GT 赛车》的号召力仍然是雄风犹存。该系列的主力战场一直是欧洲和美国，这两个版本推出后，其总销量突破百万并非奢望。

据山内一典透露这个序章版作品的开发就足足用了 3 年的时间，共投入 120 人，总共耗费了 32 万工时。当然，《GT 赛车 5 序章版》说到底只不过是《GT 赛车 5》的一个试玩版而已，正式版的工程量之浩大令人难以想象，也更加让人对其充满期待。



SCE Japan Studio

SCE日系游戏开发的大本营，主要开发各种创意型作品，进行基础游戏开发技术的研究，以及研发一些体现PS系列主机性能特点的作品，其代表作包括《捉猴啦！》、《乐克乐克》、《死魂曲》、《审判之眼》等。另外SCE日本工作室也积极挖掘和培养游戏业新秀，由其发动的“来做游戏吧！DIGITAL MEISTER”计划一直在募集业余和专业游戏开发人才，吸收各种有趣创意，为日本游戏业的人才培养作出了突出贡献，也给人留下了SCE第一方游戏富于创意的印象。

开发中的PS3大作

非洲

堪称PS3上最神秘的话题之作，在2006年索尼的E3展前发布会中首次亮相，以一段《动物世界》般的即时演算影像引起了人们的注意，影像中对非洲大草原的逼真刻画以及各种动物的习性、动作和皮毛细节的描绘都令人赞叹，但该作的游戏类型一直没有公开，也因此成为媒体和玩家常常讨论的话题。《FAMI通》等著名媒体都对该作的类型猜想制作了小型专题，可见其受关注程度之高。在2007年东京游戏展公开的一段新预告片中可以看到有人类驾驶着吉普车，以及使用照相机拍照的画面，看起来似乎是一款与拍照有关的创意新作。





死魂曲3

索尼目前为止都没有正式公开过这款游戏，但是已经有非官方渠道的确切消息确认了该作的存在，而且还有设定图传出。与之前的《源氏 神威奏乱》等游戏一样，本作将大量的开发工作外包给了中国的代工公司，据称目前完成度颇高，可能会在2008年内推出。

Eyedentify

在E3 2005索尼展前发布会中公开的首批PS3游戏影像中就出现了这款神秘新作，这是一款利用了PS3摄像头进行游戏的创意之作，将精美的3D画面与玩家自己的形象结合，玩家可以用摄像头控制游戏中的小队行动。但是自从E3 2005中首次亮相之后，该作就再也没有后续消息，有人怀疑这款游戏早已被取消开发。



Team ICO

由《ICO》、《汪达与巨像》等名作的制作人上田文人率领，隶属于SCEJ第一研发部，其前身是SCEJ为《ICO》的开发而成立的特别小组，初期只有20人，到了《汪达与巨像》投入开发时，已经成长为35人的团队。《ICO》在日本的销量只有16万套，是典型的叫好不叫座型游戏，但该作获得的全球各大媒体的盛赞使其最终销量达到了65万套，游戏极高的艺术价值让《ICO》小组在崇尚创新的SCEJ树立了自己的地位，成为了一个相对独立的游戏开发团体。

开发中的PS3大作

UR Note 你还不够e

最后的峡谷

有消息称Team ICO目前正在开发的PS3游戏暂定名为《最后的峡谷》，以类似于美国加州的死谷一样的地方为舞台，带给玩家一个由迷宫般的峡谷构成的错综复杂的地方，主角使用木头和布做成的滑翔机在峡谷中飞翔探索，可以从谷底爬上数百米高的峡谷，游戏的目的是在迷宫中探索并寻找某物。该作从未得到索尼的确认，但早在2007年2月份，索尼就已经在《FAMI通》杂志为Team ICO的新作发布了全页的招聘广告，其中有游戏的早期概念图。2008年1月索尼再次为该作发布招聘广告，并且公布了首张画面。



SCE年表

1993年11月16日
公司创立，首任社长为小泽敏雄。

1994年5月18日
SCEA作为美国索尼互动娱乐的一个部门而成立，开始拓展美国市场。

1994年12月3日
初代PS发售

1995年1月5日
SCEE作为欧洲索尼电子发行公司的一个部门而设立，开始拓展欧洲市场。

1995年
第二任社长德中晖久就任。

1997年1月2日
SCEA成为SCEI全资子公司，脱离索尼公司的其他部门，拥有了业务发展的自由。

1997年4月1日
SCEE成为SCEI全资子公司。

1997年9月1日
SCEH成立，开始在中国发展PS业务。

1998年12月21日
PS全球生产出货量达到5000万台。

1999年1月23日
PS可视记忆卡PocketStation发售。

1999年3月2日
PS2公开。

1999年3月4日
与东芝合作成立新公司从事0.18微米半导体生产。

1999年4月1日
久多良木健成为SCEI第三任社长。

2000年3月4日
PS2发售。

2000年7月7日
薄型化的PSone发售。

2001年3月9日
SCEI宣布与IBM和东芝一起研发新一代处理器CELL。

2001年10月9日
向Square注资149亿日元成为其大股东。

2001年12月3日
在韩国成立SCEK。

2004年4月1日
成为索尼的全资子公司。

2004年12月12日
PSP发售。

2005年9月1日
成立SCE全球制作室，统括美日欧的软件制作部门。

2005年11月29日
PS2全球出货量突破一亿台。

2006年11月11日
PS3发售。

2006年12月1日
平井一夫就任第四任社长。

2007年11月11日
40GB版PS3发售。

2008年1月10日
日本地区的20GB/60GB版PS3停止生产。

Do Not Underestimate The Power Of The PlayStation.
不要低估PS的力量

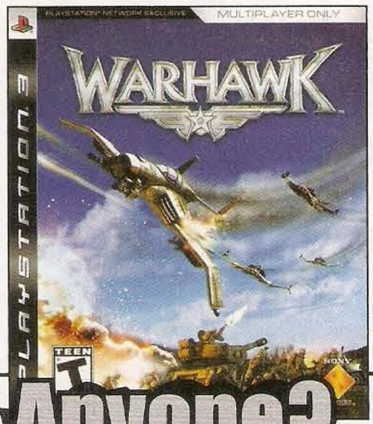
SCEA下属工作室

顽皮狗

顽皮狗（Naughty Dog）工作室的历史可以追溯到1986年，当时公司名叫“JAM”，创始人是年仅16岁的Andy Gavin和Jason Rubin，他们在Apple Ⅱ电脑上推出了自己的第一款游戏《Ski Crazed》（疯狂滑雪）。两年后推出的《Dream Zone》（梦幻地带）获得了成功，并且被移植到多个平台。1989年该公司正式更名为顽皮狗。后来该公司在世嘉MD上制作了一些小有成绩的游戏，获得了环球互动工作室的注意，在他们的资助下公司规模大大扩张。1996年该公司在PS上推出了《古惑狼》，该作大获成功，一度成为PS的吉祥物。2001年顽皮狗工作室被索尼收购，但由于《古惑狼》的版权归环球所有，因此该系列不再由顽皮狗工作室开发。而在成为索尼的子公司后，顽皮狗工作室紧接着打造的《杰克与达斯特》也成为了PS2时代的标志性作品。在PS3时代里，由顽皮狗工作室开发的《未知海域 德雷克的宝藏》被不少人认为是迄今为止PS3上最出色的第一方游戏，很好地发挥了PS3的性能实力，成为索尼的又一个得意品牌。

Incognito Entertainment

1995年Evans Sutherland等游戏开发者成立了SingleTrac Entertainment公司，后来开发了《金属战车》（Twisted Metal）从而一举成名。在为PS制作了多部作品后，该公司被GT Interactive收购，接着又被法国Infogrames公司收购。2000年由于经营困难SingleTrac被关闭，而在此之前其中的一些核心人员已经组建了Incognito Entertainment。该公司位于盐湖城，目前是SCEA Santa Monica工作室群的一部分，由主要创始人之一Scott Campbell掌管，在SingleTrac时代就已经与其共事的《战神》制作人David Jaffe偶尔也会参与该制作室的游戏开发。Incognito在PS3时代最著名的作品当属《战鹰》。



开发中的PS3大作

《杰克与达斯特 失落的边境》

《杰克与达斯特》作为PS2时代的一个重要品牌，在PS3时代里自然不可能缺席，在《未知海域》之后，顽皮狗的下一部作品想必应该就是《杰克与达斯特》的新作。2006年4月21日，索尼在美国商标专利局注册了一个新商标——《杰克与达斯特 失落的边境》（JAK AND DAXTER：THE LOST FRONTIER），在商标的描述中明确表示这是一款游戏新作的商标，会加入网络游戏模式，看起来应该就是《杰克与达斯特》的PS3新作。《EGM》杂志的报道称，《未知海域》开发完成后，顽皮狗工作室已经马不停蹄地开始了《杰克与达斯特》新作的开发。

Fun, Anyone?
欢乐谁与共？



▲PS2版《杰克3》设定图，PS3版新作能达到这种画面质量吗？

Insomniac Games

Insomniac Games虽然在名义上是一家独立的游戏工作室，实际上在十几年来一直接受SCEA的资金、技术和人员支持，几乎可以说是SCEA的下属企业，而且也一直有SCEA将会正式收购Insomniac的传闻。Insomniac与顽皮狗工作室关系密切，在索尼的撮合下有很多成功的合作，例如“《瑞奇与叮当》系列”一直使用与“《杰克与达斯特》系列”相同的技术。

Insomniac创立于1994年，位于加州Burbank市，最早的游戏是1996年11月20日在PS上推出的主视角射击游戏《Disruptor》（分裂者）。后来在索尼的援助下，该公司创造了《小龙斯派罗》和《瑞奇与叮当》这两大系列，前者版权归环球公司所有，后者版权归索尼所有，系列销量超过2500万套。Insomniac连续3年被评为美国“10家最适合工作的企业”之一，拥有放松的工作环境，员工可以免费乘坐公司游艇出游。

Insomniac在PS3时代里表现出众，由他们开发的《抵抗》是PS3上销量最高的游戏，相隔一年后又推出了《瑞奇与叮当 未来毁灭器》这款高品质的作品，成为PS3初期的中流砥柱。

开发中的PS3大作

抵抗2

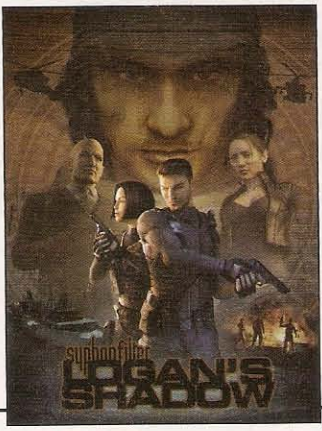
在PS3上市的第三个年头里，Insomniac将为PS3献上第三款意义重大的巨作，《抵抗2》将成为2008年末商战期间PS3的重头戏，为已经十分豪华的2008年PS3大作阵容再添一张强有力的王牌。Insomniac表示，在PS3上接连推出了两款AAA级大作之后，他们对PS3的游戏开发环境已经了如指掌，这款《抵抗2》将会让人们见识PS3的真正实力。



Live In Your World, Play In Ours.
生于彼世，游于此世

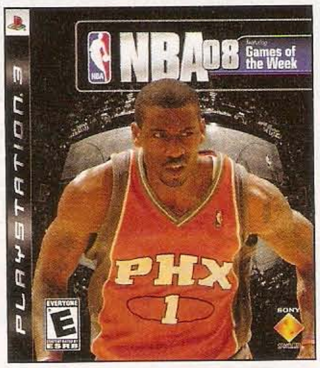
Sony Bend

位于俄勒冈州Bend市的游戏工作室，专门开发“《虹吸战士》系列”。该公司的前身是1993年创办的“Blank, Berlyn and Co.”，创始人Marc Blank是文字冒险类游戏鼻祖《Zork》的作者之一，另一位创始人是他的朋友Mike Berlyn。没过多久该公司就更名为Eidetic，初期主要制作各种实用软件、字谜游戏等，直到1999年因为在PS上开发了《虹吸战士》而一举成名，并于2000年被SCEA收购，更名为Sony Bend。该公司最近的作品是PSP上的《虹吸战士 罗根之影》，PS3游戏开发项目未明。



SCE San Diego

其前身是索尼著名的989工作室，其名称的由来是公司办公楼位于Foster City山溪谷大道989号。989曾经是SCEA下属的一个知名品牌，主要制作和发行各种体育游戏，曾经历了数次机构改革。最早是在1995年8月，Sony Imagesoft与SCEA的产品开发部门合并，成为索尼互动工作室（SISA）；1998年4月，SISA更名为989工作室。989是一个规模很大的工作室，其中负责开发《无尽的任务》等网络游戏的部门于1999年初独立出来成为了Verant Interactive工作室。2000年4月1日，989工作室重新与SCEA合并成为第一方工作室，SCEA用989 Sports的品牌发行了不少体育游戏。后来该工作室又经历了多次重组和分拆，与Red Zone Interactive工作室合并后正式更名为SCE San Diego，成为一家几乎是专门开发篮球游戏的公司，其PS3最新作是《NBA 08》，正在开发的下一部PS3游戏毫无疑问的将会是《NBA 09》。



SCE Santa Monica

SCE Santa Monica原本只是SCEA旗下一个名不见经传的小型工作室，第一部作品是2001年10月推出的科幻摩托赛车游戏《Kinetica》，其后就开始策划《战神》，用了三年的时间终于打造出一款令全世界为之瞩目的希腊神话史诗巨作，SCE Santa Monica也一跃成为业内实力最强的游戏工作室之一。不过该工作室的人才流失现象也非常严重，《战神》制作人David Jaffe和《战神II》制作人Cory Barlog都相继辞职。



开发中的PS3大作

战神III

索尼已经确认《战神III》目前已经在开发中，不过没有公开任何细节。《战神II》是PS2晚期的最强大作，榨干了PS2的性能，其惊人画面表现力让众多次世代大作也相形见绌。《战神III》无疑也会是向玩家充分展示PS3性能的强力之作，不过前两作的制作人都相继辞职，再加上游戏的制作规模宏大，因此其开发进度并不顺利，据称可能要等到2009年底才会推出。

Zipper Interactive

位于华盛顿州雷蒙德市（微软总部所在地）的工作室，创办于1995年，创始人是曾在麦肯锡担任咨询师的Jim Bosler和Brian Soderberg。由Zipper与美国海军特种作战司令部合作开发的《海豹突击队》使其一朝成名，该系列累计销量超过1000万套，其网络模式尤为令人称道，一代就以其突破性的16人模式和激烈的单人模式成为话题之作，是PS2的PSBB网络服务在美国的最大推动力量，也是PS2时代最流行的线上游戏。鉴于其出色表现，索尼于2006年1月25日宣布其已经收购Zipper，并将其纳入全球工作室行列。

2007年5月，索尼在其Gamers Day媒体会议中首次公开了《海豹突击队 对峙》，但该作并非由Zipper Interactive开发，而是交给了2005年刚成立的新公司Slant Six。至于Zipper目前正在开发的PS3新作身分，官方并未公布任何消息，该公司早在2006年2月初就已经开始为其PS3新项目招聘关卡设计师、软件经理、AI工程师、高级网络工程师等职位，并表示这将会是一款“大型多人游戏”。



SOE

索尼网络娱乐（SOE）是美国网络游戏业的翘楚，在《魔兽世界》诞生之前，SOE运营的《无尽的任务》曾是北美最流行的网游。该公司的历史是从1995年索尼互动工作室（SISA）的成立开始的，1996年John Smedley开始掌管SISA开发的一款网游新作，这就是后来的《无尽的任务》。1998年4月，SISA的网游开发部与索尼网络风险投资公司以及索尼电影娱乐的部分团队合并，SOE正式成立，索尼互动工作室也更名为989工作室。

1999年3月16日，《无尽的任务》推出后经过逐步发展成为全美最流行的网游，超越了《网络创世纪》，到2004年，该作用户数量将近45万。2005年SOE开始涉足家用机游戏，在PS2上推出了《诺拉斯勇士》；2006年4月，SOE经过资本重组，成为Sony Pictures Digital和SCEA的合资子公司，并开始更为积极地参与家用机游戏的开发。2006年11月，SOE推出了它的第一款PS3游戏《未名传奇 黑暗王国》。

Welcome to the Third Place.

欢迎来到第三空间

开发中的PS3大作

特工大战

2007年6月11日，SOE宣布其正在开发一款将同时面向PC和PS3的网络游戏新作《特工大战》(The Agency)，采用虚幻引擎3制作。该作将会采用主视角射击游戏风格的枪战，同时也融入驾驶等要素，是一款让玩家用操作技能制胜的网游作品。该作中有丰富的直线游戏和迷你游戏，例如赌场中的各种游戏，这些迷你游戏可以完全用来消遣，也可以用于某些特定任务，例如在赌场中狂赢或者狂输以引起某NPC的注意。



This is Living

这就是生活

SCEE下属工作室

Evolution Studios

1999年由Martin Kenwright和Ian Hetherington创办，公司总部位于英国柴郡。Martin是一个有着20多年游戏从业经历的老牌制作人，曾经创办了Digital Image Design公司，开发了《F29》、《机械战警3D》等模拟驾驶游戏。Ian则是Psygnosis公司的创始人，该公司发行的“《疯狂小旅鼠》系列”销量超过千万套，后来该公司被SCEE收购，成为SCE Studio Liverpool。Evolution Studios为了寻求资金援助，带着他们的一款赛车游戏雏形找到SCEE，后者大为满意，要求将该作作为PS系主机的独占游戏，虽然在此之前Evolution还没有开发过家用机游戏，而这款让Evolution成名的游戏就是《世界拉力锦标赛》(WRC)。

在开发《WRC》的过程中，Evolution不断将硬件性能推向极限，该系列的5部作品都获得了好评，也成为了SCEE的爱将。他们在家用机上的第六部作品正是PS3上销量最高的赛车游戏《机车风暴》，使其成为PS3时代索尼最重要的工作室之一，也因而于2007年9月被SCEE高价收购。

BigBig Studios

创办于2001年，公司总部位于英国沃里克郡。该公司由四位Codemasters公司的员工成立，他们曾在Codemasters身兼要职，开发了《科林·麦克雷拉力》、《TOCA》等英国著名的赛车游戏系列，该公司能够成功建立并运行，也有赖于Eolution工作室提供的资金援助。在当了6年的独立游戏开发商后，BigBig于2007年9月成为了SCEE的一员。

BigBig工作室的代表作是2005年11月在PSP上推出的《强力追击》，迄今为止该作销量已经超过了130万套，步入了PSP游戏白金殿堂。目前该公司正在制作PS2版《强力追击 极限正义》，据传PS3版的《强力追击》也在开发中。



硬件集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

开发中的PS3大作

机车风暴2

2007年3月7日，《机车风暴》上市的第二天，Evolution工作室已经宣布开发《机车风暴2》，该作将会使用前作的引擎的改良版，Evolution表示将会使其进化到新的境界。该作虽然并未正式公开，但据说开发度很高，可能会在2008年春季发售。



Guerrilla Games

原名为Lost Boys Games，是德国大型多媒体公司Lost Boys的一部分，创办于2000年，由德国的三家小型游戏开发商构成，2003年7月更名为Guerrilla。该公司是在Lost Boys收购德国游戏开发商Orangegames和Digital Infinity后组建而成，前者是一家荷兰公司，曾经开发了一款叫做《爵士杰克兔》的游戏，由Epic Games发行。Lost Boys公司经过了多次合并重组，游戏部门差点被割除。Lost Boys的创始人Michiel Mol后来通过他的新媒体公司Media Republic向游戏部门注资，经过合并重组后成立了Guerrilla Games。

2004年Guerrilla Games与SCEE签署了独占协议，通过该协议，Guerrilla成为仅为索尼主机开发游戏的第二方厂商。2005年E3展中公开的《杀戮地带2》让Guerrilla Games成为全世界的焦点，因此SCEE于2005年12月宣布收购该公司，进一步加强对该公司的预算投入。目前该公司共有130多名游戏开发者、设计师和美工，来自全球20多个国家。目前该公司正在全力开发《杀戮地带2》，开发组位于荷兰阿姆斯特丹市中心。

开发中的PS3大作

杀戮地带2

《杀戮地带2》是PS3上的头号话题性大作，其主要原因就是在E3 2005中公布的那段CG动画。当时这段动画公开时可说是轰动全世界，但也被认为是次世代主机的即时演算能力不可能实现的效果，后来SCEE副总裁也确认了这是一段CG动画，不过是用游戏中的建模面向PS3的规格制作的。Blur CG工作室透露索尼曾经找到他们制作《杀戮地带2》的CG动画，但是被他们拒绝，因此索尼找了一家苏格兰的工作室制作E3的CG动画。2007年3月份召开的游戏开发者大会中，该作的即时演算画面首次面向部分业内人士公开，但是禁止公开报道，直到7月份召开的E3展全世界玩家才真正见识到它的魅力。虽然比起CG动画确实有一定差距，但该作的画面仍然是非常出色的。Guerrilla Games的Michal Valient表示本作使用了一种递缓渲染引擎，采用了MSAA(多采样反锯齿)功能，CELL可并行处理多边形和反射光源等。本作的解析度为720p，每秒画面30帧，每个关卡的容量据称就达到了2GB，仅人物面部所用的多边形数量就相当于前作整个关卡所用的多边形数。



SCE London Studio

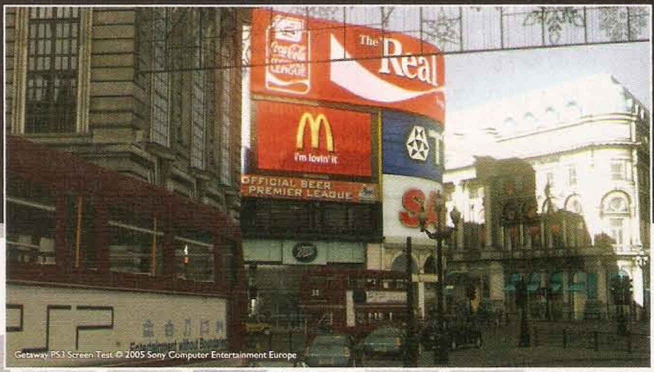
创办于1993年，是SCEE旗下最大的工作室，共有225名员工，在伦敦SOHO区有一座7层的独立办公楼。该工作室同时具备开发大型项目和创意作品的能力，打造了多个轻松休闲的成功品牌，由其开发的《歌星》和《EyeToy》成为PS2在欧洲开拓新市场的重要动力，获得了三次欧洲最权威的BAFTA大奖。在面向铁杆玩家的作品方面，该工作室也有出色成绩，特别是模仿《GTA》的《大逃亡》销量超过350万套，续作《大逃亡 黑色星期一》首发期间销量就超过了100万套。"《大逃亡》系列"一直由SCE London Studio旗下的Team SOHO制作，这个小组早期的作品包括《NBA 97》和《保时捷挑战赛》，2002年推出《大逃亡》之前就已经与CAMDEN工作室合并，正式形成了SCE London Studio，不过Team SOHO的牌子得到了保留，在一些新作中仍然会打出它的旗号。

喜迎变革 WELCOME CHANG3

开发中的PS3大作

大逃亡3

2005年5月召开的E3展中公开了《大逃亡3》的一段技术演示片，可以看到逼真重现的伦敦皮卡迪里广场，超真实的画面令人惊叹。不过这段演示并非直接来自游戏，而是与当时公开的多数影像一样为CG动画。不过该作已经确认确实是以伦敦为舞台，目前其实际画面仍未公布，资料显示其发售时间为2008年内。



SCE Cambridge Studio

位于伦敦剑桥地区的游戏工作室，代表作为《Primal》、《幽灵猎人》、《MediEvil》、《24》等小有影响力的作品，成立于1997年7月，是由SCEE将Millennium工作室从Cyberlife公司手中收购之后组建而成，目前有90多名员工，由James Shepherd掌管。其最新作品是PSP上的《MediEvil Resurrection》，开发中的最新作品身分不详。



开发中的PS3大作

WipeOut PS3

目前并未公布任何消息，暂定发售时间为2008年内。本作将会使用《机车风暴》的引擎，具有强大的物理效果，并且也将会利用六轴手柄的动作感应功能进行操作。



■图为《WipeOut HD》。

SCE Liverpool Studio

1983年，Ian Hetherington和Jonathan Ellis在英国利物浦成立了一家名为Psygnosis的工作室，从事电脑游戏开发，其早期作品大多名不见经传。Psygnosis初期主要从事游戏发行，不过自己也有开发一些游戏，由于公司有几位专门的美工负责图形设计，其高画面标准让Psygnosis的名字很快为人所熟悉。后来Psygnosis挖掘到一名很有实力的业余游戏开发者大卫·琼斯，并代理发行了他开发的《疯狂小旅鼠》，因而一跃成为英国最著名的游戏公司之一，而大为·琼斯也成为著名制作人，后来更是成为《GTA》之父。1993年该公司被索尼收购，1999年正式更名为SCE Liverpool Studio。目前该公司的主力产品是"《一级方程式赛车》系列"，以及PSP上的"《WipeOut》系列"。在PS3上已经推出的作品有《一级方程式赛车锦标赛版》，以及在PSN上提供下载的《WipeOut HD》。

PLAY B3YOND 超越游戏

PS3游戏集结号

寄托了索尼与久多良木健殷切期待的PS3目前为止仍然在三大次世代主机中垫底，价格高昂和游戏软件阵容不足是其依靠品牌优势却仍然无法打开局面的主要原因。由于上市较晚，开发商对PS3的游戏开发环境不熟，导致PS3游戏经常比X360版晚一段时间才推出，而且在游戏画面上也大多稍逊一筹，给人留下了不良印象。但是对目前为止已经发售的PS3游戏进行统计后就会发现，大多在X360上推出的第三方重要作品也都陆续推出了PS3版，目前PS3上共有一百多款游戏供玩家选择，其中百万大作共有8款，在发售不到一年半的时间里能够有这样的软件阵容已经是相当不错了，正如SCEA发言人所说，虽然第三方都纷纷跨平台，但都没有放弃PS3，玩家可以选择的游戏阵容还是和过去一样多，因此没有什么损失。随着第三方对PS3开发环境的逐渐掌握，PS3游戏目前正不断成熟，2007年末推出的《使命召唤4》、《未知海域》等都已经渐入佳境，各种问题相继得到解决后，PS3的销量正逐渐回暖，1月份在美国的销量达到了26.9万台，超过了NDS和X360，位居当月美国主机销量榜第二名，比Wii只少了5000台，为索尼的2008年大计开了个好头。在今年的海量大作陆续推出之后，PS3将有望实现翻身，重现当年PS2的风采。

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

PS3大作全球评点及销量总结

首发阶段 旗舰大作《抵抗 灭绝人类》

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	全球销量
山脊赛车7	Ridge Racer 7	2006年11月11日	NBGI	62万
机动战士高达 目标锁定	Moblie Suit Gundam：Target in Sight	2006年11月11日	NBGI	18万
源氏 神威奏乱	Genji 2：Days of the Blade	2006年11月11日	SCEJ	15万
世嘉高尔夫俱乐部	Sega Golf Club	2006年11月11日	SEGA	1万
NBA 2K7	NBA 2K7	2006年11月13日	Take Two	23万
未名传奇 黑暗王国	Untold Legends：Dark Kingdom	2006年11月13日	SCEA	12万
NHL 2K7	NHL 2K7	2006年11月13日	Take Two	7万
使命召唤3	Call of Duty 3	2006年11月14日	Activision	55万
麦登NFL07	Madden NFL 07	2006年11月14日	EA	46万
泰格·伍兹PGA巡回赛07	Tiger Woods PGA Tour 07	2006年11月14日	EA	24万
麻雀格斗俱乐部	Mah Jong Fight Club	2006年11月16日	Konami	3万
抵抗 灭绝人类	Resistance：Fall of Man	2006年11月17日	SCEA	230万
极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed：Carbon	2006年11月17日	EA	71万
漫画英雄终极联盟	Marvel：Ultimate Alliance	2006年11月17日	Activision	22万
托尼滑板 八强争霸	Tony Hawk Project 8	2006年11月17日	Activision	16万



抵抗 灭绝人类

69家媒体综合打分：86分　全球销量：230万

作为PS3首发游戏中最大的话题之作，《抵抗》在发售前曾被媒体指为"《光环》杀手"，索尼也有意用其证明PS3的实力，因此投入了强力的广告支持。虽然该作发售后实际销量和评价都无法与《光环》相提并论，但较为出色的品质还是获得了绝大多数媒体的认可，并且自发售以来一直保持稳定销量，目前超过230万套的销量对于PS3的装机量来说已经是非常惊人的了，这显然已经成为索尼在PS3时代最成功的原创品牌，今后的长远发展令人期待！

G4电视台 100分

它出色地证明了是什么让游戏变得更好，综合了多种早已发展完善的元素，使其成为一个完美的整体，让你对它的动作和兴奋目不转睛，它满袋子的花招永远也用不完，就算是剩下的游戏内容只有小小的变化也能让你被牢牢黏住。

GameInformer杂志 95分

它有着出色的网络排名服务，加上丰富而多样的内容，使得《抵抗》的多人模式成为游戏最大的优势之一。画面上，该作实在是惊人，将所有单人和多人元素都联系起来，就可以知道它显然是PS3的首席必买之作。

IGN网站 91分

从开始到结束，《灭绝人类》全都是过山车般的刺激体验，这是所有PS3用户都应该随机购入的游戏……在所有的一切之上，多人模式是使其真正凌驾于其他游戏之上的主要原因。这肯定是必买的游戏。

OPM杂志 90分

从最基本来说，《抵抗》是一款真正优秀的主视角射击游戏，在内容多样性、氛围和娱乐性方面都值得肯定。

GamePro杂志 90分

它轻易地当上了PS3的最佳首发游戏，这是一款有着极高游戏性的作品，就算是最苛刻的主视角射击游戏瘾君子也会得到满足。

Play杂志 90分

《抵抗 灭绝人类》是我今年玩过的少有的高质量游戏之一：这样的动力促使着我一口气玩到了最后，中间没有任何休息，就算是稍令人不悦的重复感也没有让我走开。

GameSpot网站 86分

《抵抗》没打算在现有主视角射击游戏的基础上作太大突破，但是它有着大量有趣的武器可以选择，有大量残暴的敌人可以射杀，有出色的关卡设计，有出色的画面，它实现了多数同类游戏都没有实现的成就。可多达40人进行的多人模式令人兴奋。

EGM杂志 85分

《抵抗》是首发游戏当中的翘楚，但没有像人们希望的那样成为"《光环》杀手"。

纽约时报 70分

虽然大家的反响都很热烈，但它实在是一款很呆板的人类大战外星人题材主视角射击游戏，没有给这种类型带来任何新风貌。AI不高，战斗者傻不拉机，棕灰的色调一点儿也不吸引人，不比你5年前在Xbox上看到的画面好多少。

山脊赛车7

45家媒体综合打分：78分

全球销量：62万



NBGI宣布在X360上独占推出《山脊赛车6》时曾经让很多人深感意外，因为NBGI过去一直是索尼的忠实盟友，而且"《山脊赛车》系列"在很长时间内也一直是PS家族的御用游戏，而且从PS、PS2到PSP都是其首发游戏中的重点作品。与《山脊赛车6》时隔一年推出的《山脊赛车7》表明了NBGI对于次世代主机不偏不倚的态度，或许也是NBGI对索尼的补偿。不过毕竟只是时隔一年的作品，《山脊赛车7》比起六代没有多大的进化，多数媒体也都认为这只能算是一款加强版性质的作品，不过"《山脊赛车》系列"本身就有其质量保证，就算进化不大，作为PS3的首发游戏至少也是对得起观众的，78分的评价和62万套的销量应该是与NBGI本身的期待值差不多。

TotalPlayStation网站 90分

这个系列本身很有深度，只是很多人没发现，虽然本作比起X360版进化不是太大，但确实大有不同——而且终于在索尼的主机上加入了网络元素——这让它至少值得一试。

PSM杂志 85分

给《山脊赛车7》一次试驾的机会吧，那样你就会知道它为什么会成为最被低估的PS3首发游戏之一。

IGN网站 82分

未来的赛车手们会觉得成了全球赛车组织的一员，而且还有不断更新的比赛数据和个人成就。丰富的赛道、车辆和改装选择使其成为一部非常厚道的作品。

数字娱乐新闻网站 80分

轻而易举地成了系列巅峰之作，将其街机般的赛车感觉带到了PS3上。虽然还有那么点儿廉价的感觉，而且新赛车和赛道不多，但是提供了直观的动作感应新玩法以及出色的网络模式。《山脊赛车7》不是对系列的改造，但显然使其转得更快。



PSM3杂志 80分

它是终极的《山脊》——让PS3的性能熠熠生辉，带给你所需要的一切。

GameSpy网站 80分

说白了，如果说《山脊赛车7》有一点是需要反复强调的，那就是它让人觉得不像是续作，而只能称之为改良版，叫它《山脊赛车6.5》或者《山脊赛车6：导演剪辑版》可能更适合一些，除了没有成就外，它差不多是同一个游戏。

GameInformer杂志 80分

虽然所有的这些改良都是令人欢迎的，但这无法掩盖一个事实——说到底它还是我们玩了好几年的那个《山脊赛车》。

GamePro杂志 80分

"《山脊赛车》系列"一直都是更适合浅尝的街机群众，而不是正经的赛车献身者们，虽然它在画面质量上有所跳跃，而且搞了些新噱头，但这款最新作仍然没能改变其过于简单的感觉。

悉尼晨报 80分

它的画面这么出色，让人很难不再次爱上《山脊赛车》。网络游戏模式也逼着你不断地玩下去。

EGM杂志 68分

是的，当你玩任何一款《山脊赛车》的时候，都会有一种过于熟悉的雷同感，不过这种感觉就像是穿一条好穿的牛仔裤一样：每次穿总是那么舒服。



源氏 神威奏乱

46家媒体综合打分：55分

全球销量：15万

《源氏》是《街头霸王》制作人冈本吉起脱离Capcom之后打造的一个充满野心的品牌，并且获得了索尼的支持，但是游戏的各方面表现都遭到了质疑。《源氏 神威奏乱》是索尼在亚洲地区重点宣传的PS3独占游戏，原意是要展现PS3所能呈现出的美丽世界，并借此进一步强化《源氏》这个品牌。可惜由于赶工的关系，该作存在大量缺陷，遭到了全球媒体的一致恶评，虽然投入了大量的广告，销量却只有15万套，显然是一部严重亏损的作品。尽管如此，本作的画面还是得到了认可，多数媒体认为虽然本作画面谈不上惊人，但是出色地为玩家带来了一个美丽的世界。本作的多数3D建模工作都外包给了中国内地的代工公司，看来国内在次世代游戏的美术水平方面还是相当高的。

Pure杂志 60分

画面还算漂亮，但是玩起来就像头大闸蟹开着摩托车。

GameInformer杂志 60分

这个世界中的所有漂亮画面都无法拯救《源氏》这样一款烂到家的游戏，除非你想要的只不过是一张漂亮的脸蛋。这种游戏说它平庸已经是夸奖了，您还是敬而远之吧！

PSW杂志 60分

《源氏》的画面不错，很好地预示了PS3的能耐，但是它给人的感觉却像是技术演示片。

EGM杂志 52分

最后，含糊不清的谜题设计和无用的地图也让我质疑这到底是不是次世代游戏？

GameDaily网站 50分

惊人的画面、华丽的音乐和有趣的、半历史的剧情迷失在一个蹩脚的游戏体验中，充满了恼人的镜头角度、重复的砍杀动作、令人迷惑的任务和读盘时间，这是一款永远不应该在次世代主机上出现的游戏。

OPM杂志 45分

如果是一款PS2游戏，《神威奏乱》可能还算得上不错。但是这已经是次世代的国度了，人们的期待自然也就高了。

GameSpy 40分

这绝对不是误会：它给人的感觉是游戏中的镜头恨你入骨，恨不得你去死。敌人总是从镜头外攻击，玩家看不到角落发生了什么，而更加天理难容的是在这种情况下竟然还逼着你跳来跳去！

Play杂志 38分

《源氏 神威奏乱》最糟糕的地方在于：它不仅让人感觉是一款落后的PS3游戏，而且也像是一款落后的PS2游戏。

games杂志 20分

古老的战斗引擎、充满缺陷的关卡设计、令人愕然的迟钝以及不知所云的剧情和让人烦透的沮丧感，在烦人程度上经常达到甚至超过了《特技人》，这使其成为一款任何人一秒钟都没必要考虑的游戏。

使命召唤3

43家媒体综合打分：80分

全球销量：55万

《使命召唤3》虽然是系列的正统续作，但由于原作开发商Infinity Ward当时正在忙于开发《使命召唤4》，因此本作交给了《蜘蛛侠》的开发商Treyarch公司。对于此类游戏缺乏经验的Treyarch严格遵守了Infinity Ward在前两作中摸索出的成功模式，创造出了一款体现《COD》风采的火爆二战游戏，但在关卡设计、创新性等方面比起Infinity Ward还是差了一截，该作的全球媒体评分也因而成为主系列中最低的。另外，由于开发团队对PS3的开发环境还不够熟悉，因此PS3版比起X360版存在帧数不足等问题，也遭到了媒体的抨击，该作的X360版销量因为主机装机量、画面等因素而远高于PS3版。尽管如此，多数权威媒体认为PS3版存在的一些小问题不影响其游戏乐趣。



GameInformer杂志 88分

如果你同时拥有X360和PS3，选择哪个版本完成这场火爆战役的惟一标准在于你对动作感应元素是否感冒。

数字娱乐新闻网站 85分

《使命召唤3》装入了比之前任何一作都要惊人的内容：出色的画面和音乐、紧张的单人任务、以及丰富的多人选择。它虽然不是最有创新性的作品，却绝对是最优雅的。

GameSpot网站 82分

这是一款伟大的游戏，多人模式绝对是个享受，它有高质量的画面，以及一些颇为有趣的倾斜感应操作。它少了X360版所含有的一些元素，帧数也远比该版本少得多，但是《使命召唤3》整体的紧张性和可玩性保持不变。

PSW杂志 80分

一款经典的《使命召唤》式游戏，倔强地保持系列前两作陈腐的模板和格式，但是把它做得更大更华丽，让你彻底沉浸于其中。

games杂志 80分

Treyach的这款射击游戏轻易地击败了《抵抗》成为PS3上最强的主视角射击游戏，它壮观地呈现了二战的恐怖，而且有着牢固的引擎支持和出色的操作。

OPM杂志 80分

虽然谈不上太经典，但《使命召唤3》有理由称自己为PS3最佳射击游戏。你该先考虑它，然后再去想《杀戮地带》。

IGN网站 78分

当然，它在节奏和整体关卡设计上比起《使命召唤2》还是差了一截，但是真正罪恶的地方在于所有的故障和其他技术问题使得诺曼底突围战更像是诺曼底被围战。

春季商战 旗舰大作《机车风暴》

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	全球销量
麻雀大会IV	Mahjong Taikai IV	2006年11月22日	Koei	1万
拳击之夜3	Fight Night Round 3	2006年12月5日	EA	51万
全能战车2 战线	Full Auto 2：Battlelines	2006年12月7日	SEGA	11万
炽热天使 二战中队	Blazing Angels：Squadrons of WWII	2006年12月12日	Ubisoft	13万
铁道迷	Railfan	2006年12月21日	Ongakukan	1万
索尼克	Sonic the Hedgehog	2007年1月30日	SEGA	22万
VR战士5	Virtua Fighter 5	2007年2月20日	SEGA	47万
美国职棒大联盟2K7	Major League Baseball 2K7	2007年2月26日	Take Two	20万
一级方程式赛车 锦标赛版	Formula 1：Championship Edition	2007年2月27日	SCEA	25万
高达无双	Dynasty Warriors Gundam	2007年3月1日	NBGI	37万
机车风暴	MotorStorm	2007年3月6日	SCEA	267万
纽约街头教父 偶像	Def Jam Icon	2007年3月6日	EA	11万
NBA街头篮球 主场	NBA Street Homecourt	2007年3月6日	EA	9万
College Hoops 2K7	College Hoops 2K7	2007年3月13日	Take Two	9万
上古卷轴IV 湮灭	Elder Scroll IV：Oblivion	2007年3月20日	2K Games	63万
VR网球3	Virtua Tennis 3	2007年3月20日	SEGA	18万
装甲核心4	Armored Core 4	2007年3月20日	Fromsoftware	15万
教父 唐版	The Godfather：Dons Edition	2007年3月20日	EA	13万
混沌迷雾	Mist of Chaos	2007年3月22日	Idea Factory	1万
Winning Post 7：Maximum 2007	Winning Post 7：Maximum 2007	2007年3月29日	Koei	2万
分裂细胞 双重特工	Splinter Cell：Double Agent	2007年3月30日	Ubisoft	13万

机车风暴

59家媒体综合打分：82分
全球销量：267万



在2005年的E3展中，索尼展示了一系列PS3游戏新作的影像，其中除了《杀戮地带2》之外，最震撼的可能就要数《机车风暴》了，虽然明知道应该是一段CG动画，但人们依旧期待着这款游戏的真正画面能够达到接近的水平。《机车风暴》的实际游戏画面公布后，虽然明显看出缩水了不少，但泥泞的效果仍然是很出色的，加上媒体的长期关注，使得该作成为PS3上期待度最高的游戏之一。2007年3月份，该作发售之后大大促进了PS3的销量，尤其是在欧洲地区，欧洲本就是全球最大的赛车游戏市场，SCE的欧洲分公司(SCEE)也围绕该作投入了巨额的广告预算，加上游戏本身也有较高的素质，因此成为PS3春季商战的旗舰作品，销量很快突破了100万套。2007年夏季期间，SCEE推出了赠送《机车风暴》的PS3套装，大大推动了PS3在欧洲的销售，而《机车风暴》的销量也达到了267万套(含套装附赠游戏)。

Play杂志 100分

这是越野赛车游戏的巅峰，这类游戏从来没有如此出色过。

Pure杂志 95分

将你的机车径直撞向一块稳如泰山的大石头，看着从弹簧到悬架的所有小小的零部件被撞飞，在空中翻腾，那真是一种至高的享受……这真是惊人的赛车游戏。

数字娱乐新闻网站 90分

《机车风暴》可能是PS3的第一款真正像样的赛车游戏，所有人都可以从中找到一点乐子，而且它绝对有无穷的重玩价值，绝对是这部主机上最有趣的东西。

GamePro杂志 90分

毋庸置疑《机车风暴》是画面上的胜利。这游戏的真实画面让人得以管窥PS3的庐山真容。这是第一款我用第一人称视点能够玩得津津有味的游戏，因为这样我可以更近地看到本作的画面细节。

IGN 89分

是的，赛道和游戏系统方面可选的太少让这游戏大打折扣，但是作为赛车游戏的基础是令人难以置信的。汽车种类的多样性以及赛道设计和网络模式都充满乐趣。我们已经对续作迫不及待了。

Games Master杂志 85分

毫无疑问是个华丽之作，但总令人觉得是个"半成品"。

Gaming Age网站 83分

拖慢几乎不存在，或者至少是察觉不到，就算是塞满了玩家，而且语音聊天在游戏大厅以及游戏中都很出色。

OPM杂志 80分

这款游戏第一次让人感觉到PS3的六轴手柄是对传统游戏方式的自然拓展，而不是草率硬加上去的所谓创新……它被做得非常到位。

EDGE杂志 80分

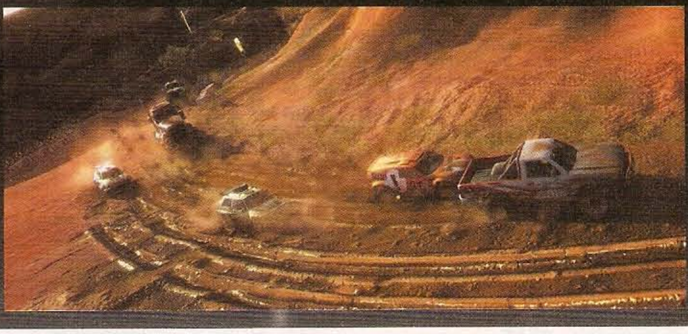
那种空间感让人觉得从赛车游戏的线路限制中解放了出来，能够直观地对广袤而细腻的场景做出反应——这才是次世代主机应该有的进化。

EGM杂志 80分

我不会为了玩它而买台PS3，但是如果你已经有一台的话，《机车风暴》绝对应该在你的购物清单中占据一席之地。

底特律自由报 75分

遗憾的是没有分屏多人模式。虽然有网络模式，但是与普通单机模式一样，只不过对手是世界各地的玩家。画面与所有PS3游戏一样，都是一流的。





高达无双

28家媒体综合打分：60分
全球销量：37万

日本的游戏厂商在次世代主机上比较慢热，不过NBGI与光荣公司一直都是在次世代的更替中走在潮头，谁也不会想到这两家原本是八杆子打不到关系的厂商竟然会走到了一块——如果不是有确确实实的官方新闻稿，估计多数人看到《高达无双》这样的名字都会以为是网友的恶搞吧？"《无双》系列"的开发班底加上《高达》的号召力，这样的梦幻组合使得《高达无双》成为日系PS3玩家迎来的第一份大礼。光荣与NBGI曾经表示，《无双》是百万级的游戏系列，《高达》也有着百万级的号召力，将二者结合的《高达无双》当为200万级大作。该作曾经被视为PS3在日本本土摆脱颓势的希望所在。

《高达无双》发售后玩家褒贬不一，日本《FAMI通》杂志的打分为33分，属于金殿堂级别的高评价，但是也有很多玩家认为其存在诸多缺陷，画面也不能算是次世代级别。《高达无双》凭借其绝对的话题性在日本获得了首周销量17万的好成绩，当然这个"好成绩"是针对PS3的装机量而言，若是用以往的"《无双》系列"为参照，这是一个绝对不及格的成绩。而且本作也延续了《无双》一贯不长卖的特点，最后在日本的销量也没有超过30万，欧美也只是零零散散地卖了一些，多数欧美玩家对此类游戏毫无兴趣，欧美媒体的平均打分只有60分。原本200万套的美丽构思成为了笑柄，这成为了一款亏本的游戏，后来在X360上移植推出后，销量还不到PS3版的零头，以至于NBGI最终不得不决定逆移植到用户基数最大的PS2上。

GameDaily网站 70分

至于游戏性，它已经足以把以往的《高达》游戏比下去，虽然它单调的本质不会让所有人满意，而且没有网络模式也很让人伤心，但是，它还是给人带来了几个小时的虐杀机器人的快感。

IGN网站 68分

这是一款平凡的游戏，偶尔会发现一些闪光点，但是它实在是超级单调。

1UP 65分

综合它那令人沮丧而且几乎是侮辱人类智商的肤浅战斗，在玩过一两遍后真是很难让人产生动力回游戏世界中。

Hardcore Gamer杂志 65分

它充分定义了何为小众向游戏。两个系列的粉丝可能会去碰一下，至于其他玩家，估计就懒的动了。它会有趣那么一小会儿，但实在不怎么样。

PSM杂志 65分

它的缺陷与它的前辈一样：也就是过于单调的战斗和脑残的敌人……而且对于一款PS3游戏，它真是完全让人看不出哪儿次世代了？

EGM杂志 57分

好吧，《高达无双》还是有它自己的价值——它是第一款让我玩到睡着的游戏，这也是它的独特魅力吧！

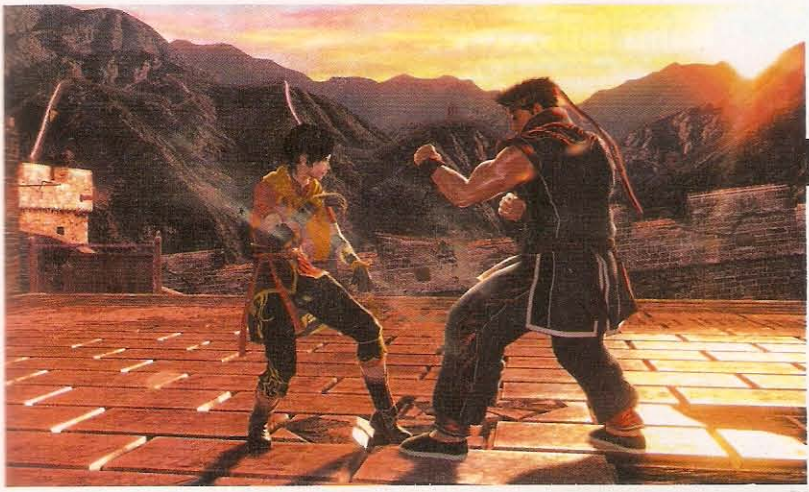
GameInformer杂志 50分

请千万不要碰这款游戏。

GameSpot网站 50分

《高达无双》将两个系列最烂的元素都融于一体，将它们鼓捣在一起，成为了一款沉闷乏味的动作游戏。





VR战士5

46家媒体综合打分：85分　全球销量：47万

在《铁拳6》缺席的情况下，《VR战士5》成为PS3格斗游戏的扬威之作，虽然该作所造成的反响尚不及HD化的《铁拳5 暗之复苏》，但其画面之强是毫无争议的，体现了世嘉AM2小组在3D图形技术方面仍然有着业内数一数二的实力，并且这款由PS3限期独占的游戏也表现了世嘉在次世代战争中较倾向于PS3的立场。《VR战士5》47万套的销量不算糟糕，而平均85分的评价也是相当理想的，缺乏网络模式是该作没能取得更高评价的主要原因，在网络成为标配的次世代，这种强调对抗性的作品少了网战模式就像是跛了一足，让参与打分的游戏媒体编辑们大为遗憾。

悉尼晨报 100分

绝妙的动作、令人难以置信的美术合集和紧张而具有挑战性的格斗系统使得《VR战士5》成为一款足以令PS3玩家自豪好几个月的游戏。

EGM杂志 97分

《VR战士5》给所有人的屁股狠踢了一脚，让他们哑口无言。没错，《灵魂能力》、《铁拳》的等格斗游戏系列用各种招式分散了不少玩家，但《VR战士5》用它绝对的游戏性深度昂然屹立。

Play杂志 95分

我认为《VR战士5》应该是AM2开发组制作《VR战士》一代时就已经梦寐以求的游戏。

PSM杂志 90分

没错，这游戏缺乏网络游戏模式，但是一款游戏做到它这种境界，没网络我们也能玩得滋润无比。

EuroGamer网站 90分

抱怨《VR战士5》不容易上手就像是抱怨黑白电影色彩不够艳丽，或者抱怨炒青菜没有肉味，《VR战士5》为格斗爱好者们创造了全世界最好的格斗佳肴。

games杂志 80分

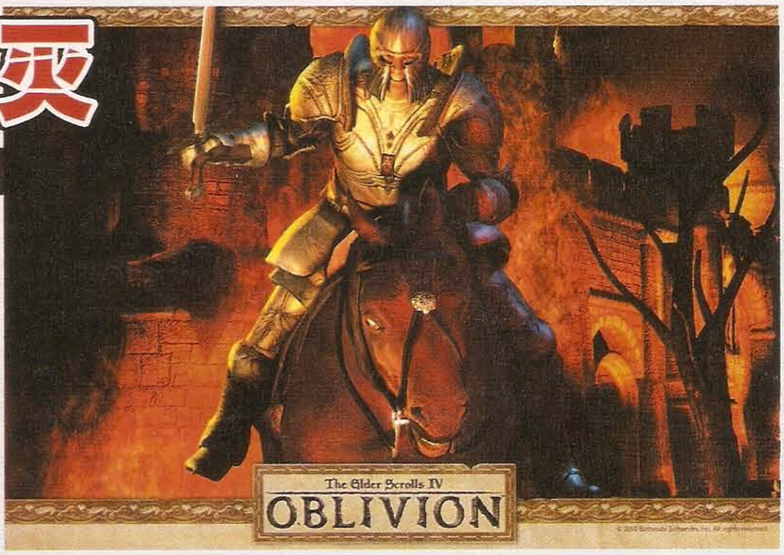
不管是不是有网络模式，《VR战士5》仍然是3D格斗游戏的巅峰，其引擎是毫无缺陷的。

GameInformer杂志 80分

虽然我很想给它高分，但是缺乏网络模式和创新性不足破坏了它的娱乐价值。粉丝会很喜欢，但对其他人没什么市场。

上古卷轴IV 湮灭

45家媒体综合打分：93分　全球销量：63万



《上古卷轴IV 湮灭》是X360上最早的200万级大作，也是早期评价最高的X360游戏，移植到PS3上之后，依然备受赞赏，成为PS3上评价最高的游戏之一，而且虽然与X360版相比其上市时间晚了一年，但仍然有六十多万套的销量。该作原本是PS3的首发游戏，X360和PS3版本是同步开发的，有传闻称开发商Bethesda Softwork公司对PS3的早期销量以及开发环境不满，因此导致延期数月。尽管如此，PS3版在很多方面比X360版有明显提升，比如读盘时间大大缩短，丢帧情况更少，场景可视距离更远，而且很多BUG都被修复了，游戏加入了更多的渲染效果，使得画面更加清晰锐利，不过也导致一些锯齿的出现。



OPM杂志 100分

我从来没有碰到过这样一款让我在那么长的时间里完全无法自拔的游戏，我已经玩了180个小时，现在仍然玩得津津有味。

数字娱乐新闻 97分

它仍然是一款吸收生命、抢劫时间的杰作，能够让从来不玩角色扮演游戏的玩家成为铁杆的瘾君子。

GameInformer杂志 95分

PS3的《湮灭》是历史上规模最大、最令人印象深刻的角色扮演游戏之一，如果你没有体验过这款游戏真是愧对自己。

GamePro杂志 95分

最重要也是最强的地方是：这种完全开放的体验给人带来一种非常真实的、有无限可能性的感觉。

Pure杂志 95

这是一个巨大的游戏，可做的事情太多太多，你可能连续走上几个月还没走到它的心脏地带。

GamesMaster杂志 93分

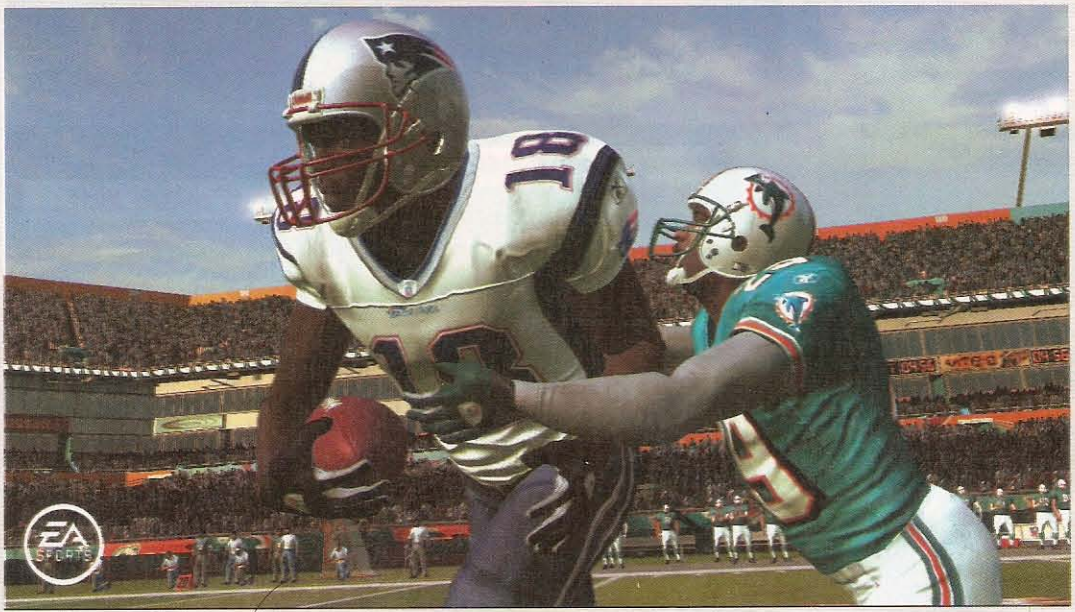
它让X360和所有高端配置的PC都黯然失色，这是最权威的《湮灭》吗？或许是吧。

体育游戏热 旗舰大作《麦登NFL08》

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	全球销量
职业棒球精神4	Pro Baseball Spirits 4	2007年4月1日	Konami	7万
赋法战争	Enchanted Arms	2007年4月3日	Fromsoftware	12万
灵异恐惧	FEAR	2007年4月24日	VU Games	18万
蜘蛛侠3	Spiderman 3	2007年5月4日	Activision	23万
MLB 07：The Show	MLB 07：The Show	2007年5月15日	SCEA	23万
加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At Worlds End	2007年5月22日	Disney	10万
冲浪企鹅	Surf's Up	2007年5月30日	Ubisoft	2万
神奇四侠 银影侠	Fantastic Four：Rise of the Silver Surfer	2007年6月15日	Take Two	6万
先祖之魂 失落的传承	Folklore	2007年6月21日	SCEJ	15万
漆黑	The Darkness	2007年6月25日	Take Two	19万
哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	2007年6月25日	EA	10万
The Bigs	The Bigs	2007年6月25日	Take Two	10万
彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six：Vegas	2007年6月26日	Ubisoft	32万
变形金刚	Transformers The Game	2007年6月26日	Activision	15万
忍者龙剑传Σ	Ninja Gaiden Σ	2007年7月3日	Tecmo	34万
我的暑假3 北国篇	My Summer Vacation 3	2007年7月5日	SCEJ	6万
全职业橄榄球2K8	All Pro Football 2K8	2007年7月16日	Take Two	8万
NCAA Football 08	NCAA Football 08	2007年7月17日	EA	28万
云斯顿赛车08	NASCAR08	2007年7月23日	EA	10万
大众高尔夫5	Hot Shots Golf 5	2007年7月26日	SCEJ	44万
湾岸 午夜赛车	Wangan Midnight	2007年7月26日	元气	3万
麦登NFL08	Madden NFL 08	2007年8月14日	EA	72万
幽灵行动 尖峰战士2	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	2007年8月23日	Ubisoft	28万

麦登NFL08

30家媒体综合打分：81分
全球销量：72万



每年夏季期间，美国的游戏市场开始充斥各种电影游戏和体育游戏，其中堪称美国国民级游戏的《麦登NFL》更是借助新赛季的开始而成为广大橄榄球迷一年一度的大餐。不过2007年夏季的《麦登NFL08》闹出了不少问题，其中最严重的就是PS3版画面帧数不足的问题。该作PS3版的画面帧数只有X360版的一半，而且经常出现相当严重的丢帧现象，让PS3玩家非常愤怒，而一些热衷于次世代论战的玩家则抓住该把柄对PS3的机能大加鞭挞。后来EA方面出面澄清，主要原因并不在于PS3的性能，而是因为他们对X360已经有三年半的开发经验，而PS3游戏开发经验只有一年多，开发经验不足是导致PS3版画面较差的主要原因。一个月后，刚刚当上EA Sports总裁的前微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔也开始为PS3辩护，并表示EA已经逐渐掌握了PS3的开发环境，今后将不会再出现类似问题。

Gaming Age网站 91分

除了画面偶尔有点卡，以及在比赛解说和没有网络联赛方面的小小遗憾，这可能是最近记忆中最好的《麦登》了，也是次世代主机上最好的。

EGM杂志 88分

这些真实的感觉终于让这款游戏成为我们心目中的次世代《麦登》，埋葬了我们过去的不愉快记忆。

1UP网站 85分

令人伤心的是，与之前的《NCAA Football 08》和《全职业橄榄球2K8》一样，PS3玩家拿到的是一款次等的《麦登》。该作在微软的盒子里跑的是每秒60帧，而到了索尼的主机上只有30帧。结果呢？游戏过程完全没有X360版那么顺畅，甚至经常卡得不行。

Play杂志 82分

它做到了一切你能从《麦登》游戏中期待的东西，这是一款深不可测的美式橄榄球游戏。

GamesMaster杂志 82分

这是系列的又一个不错的新作，但并不是能够让你乐翻天的"次世代"《麦登》。

GameInformer杂志 80分

它在游戏性上的改进让我打了超过一季的比赛后仍然舍不得放下手柄，这个系列仍然没有脱离危险，但是今年的这款新作已经让我们知道《麦登》最美好的时光离我们不远了。

GameSpy网站 80分

PS3版相对之下功能更齐全一些，但是不像X360版那样运行得丝般顺滑。如果你两部主机都有不用想就知道该选哪个版本，但是早期购入PS3的玩家仍然会从这游戏中获得好时光。

忍者龙剑传Σ



44家媒体综合打分：88分

全球销量：34万

《忍者龙剑传》曾是Xbox时代最重要的独占游戏之一，虽然《忍者龙剑传Σ》只是一个重制版，但已经是Tecmo加强对索尼支持力度的一个良好开始。根据Tecmo公布的官方数据，该作全球出货量超过50万，第三方统计的实际销售数字为34万，最终突破50万销量仍有希望，在这样一台用户基数不是很大的主机上推出的一款重制游戏能够有这样的成绩已经很令人知足了，更何况当初Xbox原版的总销量也不过70万套。《忍者龙剑传Σ》的出色表现或许会让Tecmo今后更积极地在PS3上推出正统续作。

GameSpy网站 100分

《忍龙Σ》是PS3上最伟大的动作游戏，它显然是你在PS3上能玩到的最佳游戏之一。

WorthPlaying网站 92分

它几乎拥有你想从动作游戏中得到的一切：高度精确的操作、丰富而设计出色的敌人、聪明的AI、清晰的画面以及大量实用而独特的武器、残酷暴力的战斗，当然还有忍者。

GameTrailers网站 91分

它证明了真正优秀的游戏是永远不老的。画面上的改良很成功，而且新增的内容很值得一玩，就算你已经在Xbox上为隼龙报了仇。

PSM杂志 90分

令人非常容易受挫的体验，但也很让人满足。

Hardcore Gamer杂志 90分

这是一款伟大的游戏，如果你够勇敢或者是个受虐狂就值得一试。

GameSpot网站 90分

如果你是个《忍龙》狂热爱好者，你肯定会想看到新篇章、重新制作的关卡和更漂亮的画面，如果因为某些原因你错过了原作，这是一个必须要玩的游戏。它的动作紧张、激烈，而且肯定不适合心智脆弱者，它也是所有游戏中最让人满足的，即使是已经发售了三年却仍然令人畏惧。

G4电视台 80分

《忍龙Σ》的制作人坂垣伴信曾公开表示他希望这款游戏能够很难。这很好，但是挑战性与变态是两码事，《忍龙Σ》经常难到变态，它似乎只是为了听到你的惨叫而把你狠狠地砍死。



大众高尔夫5

7家媒体综合评分：82分

日本地区销量：44万

《大众高尔夫》在日本有国民级高尔夫球游戏之称，虽然销量早已不比当年，但影响力仍在。在索尼的强力宣传下，《大众高尔夫5》发售前的预约量就已经达到了50万套，可见玩家和店家对该作的期待度之高。而且索尼还推出了特别的PS3捆绑套装，这成为40GB版PS3推出之前最好的促销手段。媒体对该作的反响也非常积极，《FAMI通》打出了36分的白金殿堂级评价。由于该作目前仅在日本地区上市，因此只有区区几家欧美媒体对日版进行了评测，参与打分的媒体不多。"《大众高尔夫》系列"在欧美地区也小有影响力，三代就在美国卖了一百多万套，相信在欧美地区都发售后全球总销量应该会令人满意。

Play杂志 88分

它本可以成为PS3上最出色的游戏，只要在原创性方面再加强一些，并且对该系列的进化多做一些贡献。

PSM3杂志 81分

虽然日语是一个障碍，但《大众高尔夫5》真的是一款美丽的游戏，是《泰格·伍兹》很好的替代品。

NTSC-uk网站 80分

虽然单人游戏的一大半缺乏挑战性，《大众高尔夫5》在所有其他领域都很出色，提供了真实的高尔夫模拟，而且将其装在一个如此可爱的包装中，让人无法抵挡其魅力。

OPM杂志 80分

这么平易近人的游戏打灯笼都找不到。

Gamestyle网站 80分

这是今年最有娱乐性的松弛神经型游戏之一。

EuroGamer网站 80分

虽然你在游戏中要做的仅仅是按同一个键三次，然后一遍又一遍地重复，但它从不会让人感到厌烦。将它称为最佳高尔夫游戏或者最佳PS3游戏可能会有太多争议，但在这两个方面它都已经做到了非常接近的程度。

秋季商战 旗舰大作《天剑》

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	全球销量
战鹰	Warhawk	2007年8月28日	SCEA	37万
泰格·伍兹PGA巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	2007年8月28日	EA	12万
龙穴	Lair	2007年8月30日	SCEA	29万
剑刃风暴 百年战争	Bladestorm：The Hundred Years War	2007年8月30日	Koei	19万
NHL 2K8	NHL 2K8	2007年9月10日	Take Two	3万
科林·麦克雷拉力 尘土飞扬	DiRT	2007年9月11日	Codemasters	8万
NHL 08	NHL 08	2007年9月11日	EA	8万
天剑	Heavenly Sword	2007年9月12日	SCEA	78万
特技人 点燃	Stuntman Ignition	2007年9月17日	THQ	7万
Skate	Skate	2007年9月24日	EA	15万
世界扑克大赛2008	World Series of Poker 2008：Battle for the Bracelets	2007年9月25日	Activision	3万
阿格莱斯特战记	Record of Agarest War	2007年9月27日	Idea Factory	3万
FIFA 08	FIFA 08	2007年9月28日	EA	110万
NBA Live 08	NBA Live 08	2007年10月1日	EA	27万
NBA 07	NBA 07	2007年10月1日	SCEA	19万
NBA 2K8	NBA 2K8	2007年10月2日	Take Two	21万
世嘉拉力Revo	Sega Rally Revo	2007年10月9日	SEGA	3万
NBA 08	NBA 08	2007年10月12日	SCEA	5万
托尼滑板 训练场	Tony Hawk Proving Ground	2007年10月15日	Activision	15万
极品醉车2	Juiced 2：Hot Import Nights	2007年10月22日	THQ	4万
瑞奇与叮当 未来毁灭器	Ratchet & Clank Future：Tools of Destruction	2007年10月23日	SCEA	78万



天剑

60家媒体综合打分：79分
全球销量：78万

在9月份的《光环3》大潮中，索尼只有《天剑》这款原创游戏迎战确实是显得势孤力弱，不过选择在这个档期推出也体现了索尼对该作的信心。《天剑》从2003年开始投入开发，是一个名不见经传的小组的野心之作，作为最早公布的次世代游戏之一，它的华丽画面受到了关注，因而被索尼看中并买下了独占权。获得了资金援助后，《天剑》开始以AAA级大作为目标投入开发，索尼的宣传也不遗余力，除了杂志、网络、户外广告外，在超人气美剧《英雄》中也出现了该作的软广告。《天剑》是一款很有潜力的游戏，精美的画面和流畅的动作获得了一致好评，但流程太短以及相对单调成为其最大的败笔，也是媒体在评测中充满溢美之词，但综合评分却只有79分的主要原因。

Play杂志 100分

正如《机车风暴》之于赛车游戏，以及《奥丁领域》之于角色扮演游戏，《天剑》之于3D动作游戏只有两个字来形容：完美。

GamePro杂志 90分

虽然它的光辉还不至于掩盖其前辈们的光芒，《天剑》仍然是一款有趣的、引人入胜的游戏，而最重要的是，它是一款可以让索尼粉丝们在X360粉丝们面前吹嘘一番的独占游戏。

GameInformer杂志 88分

惊人的过场动画(拥有我见过的最好的面部表情)、出色的角色阵容以及激动人心的音乐是对游戏本身的有益补充，形成了令人难以置信的电影化体验。它可能会引来人们对其他动作游戏的对比，但是我可以打包票地说《天剑》是一个独特而迷人的冒险，有它自己自成一体的风格。

EGM杂志 83分

可以用动作感应控制所有物体、投射物和投掷尸体，这给原本过于雷同的游戏经历增加了一层前所未有的复杂性和乐趣。

PSW杂志 80分

它体现了重质不重量的原则，在我们看来《天剑》毫无疑问的是一个艺术品，将会让9月份卖出成堆的PS3。它精致、华丽，最后几个关卡将会让所有拥有42英寸高清电视的人兴奋到口吐白沫。

Hardcore Gamer杂志 80分

高速帅气的战斗结合精致的动画，以及电影般的剧情讲述方式，创造了一款感觉像动作电影，玩起来像做梦的游戏。

GameSpot网站 80分

《天剑》就像一部夏季动作片，从头打到尾，看起来很棒。不幸的是，它也像一部出色的夏季大片一样，结束得实在太快了。

战鹰

47家媒体综合打分：84分
全球销量：37万



《战鹰》为PS3的2007年秋季商战打响了第一炮，作为最受关注的PS3第一方游戏之一，《战鹰》也是最早展示了PS3动作感应玩法可能性的游戏，可惜动作感应操作的反响普遍很差，因此后来开发组决定让玩家也可以通过传统的方式进行操作。可能是由于赶工的关系，《战鹰》放弃了单人任务模式，成为一款几乎没有剧情的、完全为网战而存在的游戏，给人的感觉是这并非一款完整的游戏，这也成为多数媒体不满的主要缺陷。不过该作的多人模式获得了普遍的赞扬，在战斗的节奏和平衡性方面被认为是取得了成功，成为秋季商战中综合评价相对较高的游戏。

OPM杂志 90分

战斗中一直都存在的压力感觉，加上快速的5秒钟重生，让动作以可怕的节奏全速前进。

PSM3杂志 90分

它是在平衡性和设计方面的杰作，是索尼网络皇冠上的宝石。

OPM杂志 90分

这是一款极易上瘾的游戏，有着见鬼的、几近完美的游戏平衡性，《战鹰》是一颗重磅炸弹。

GameSpot网站 85分

这款游戏有种廉价的感觉，但兴奋的游戏性显然对这种感觉做出了补偿。

Play杂志 84分

这是网络大家族的辉煌新成员，《战鹰》可能是目前为止我们在PS3上碰到的最有趣的东西。某些游戏内容确实存在问题，但是单凭空中缠斗就已经值回票价了。

GameInformer杂志 83分

《战鹰》最精彩的地方在于通过其令人兴奋的组队战斗让你能够为了在排行榜上的地位往前爬几名而不断回到战斗之中；它最糟糕的地方在于你永远不会明白战斗的前因后果以及对周遭世界产生感觉，因为它几乎没有任何情节和角色。

EDGE杂志 80分

《战鹰》的狂热节奏让你立刻就能得到满足，而对战斗节奏和平衡性以及战斗选择性的出色把握已经足以弥补其内容薄弱的缺陷。

龙穴

54家媒体综合打分：53分
全球销量：29万

紧随《战鹰》之后推出的《龙穴》也是一款话题大作，该作在2005年7月22日于日本召开的PS会议中首次公开，飞龙群漫天飞翔的惊人场面给人留下了深刻印象。该作开发商Factor 5公司曾是任天堂的第二方，专为任天堂的主机开发游戏和底层技术，是一家实力派工作室。《龙穴》也被认为是展现PS3机能的标志性作品之一，但该作发售后遭到了铺天盖地的恶评，游戏销量也令人失望。体感操作方式原本是索尼对该作打出的广告中宣传的要点，但却被多数媒体评为本作最大的败笔，帧数不足的问题也被骂得体无完肤，归根结底还是因为Factor 5对PS3机能的把握仍然是缺乏经验。



Play杂志 90分

《龙穴》透着美丽的气息……它有着惊人的视觉效果和音乐，那些拥有5000美元家庭影院的人可以在《龙穴》上面享受到最强悍的体验。

数字娱乐新闻网站 89分

《龙穴》令人兴奋，能够用六轴动作感应控制跟做梦一样，但是它的清晰画面并没有达到之前预告片中信誓旦旦的“Full HD”水平。尽管如此它仍然是开启秋季游戏季的一款出色动作游戏。

Game Informer杂志 73分

它没有一种操作机制能用(没有标准的类比摇杆移动方式)，我恐怕多数人都会像我这样在狼狈中对它失去信念。

1UP网站 60分

如果你花了几千块买了PS3和在国际太空站上都可以看到的1080p HDTV，却实在没有用武之地，那么这款游戏勉强凑合吧……

IGN网站 49分

曾几何时，《龙穴》看起来简直成为PS3上即将来临的最强大作，但是最终版本——比你玩的所有游戏都烂！

GameSpot 45分

伟大的画面和音效在《龙穴》中绝对毫无意义，Factor 5应该去拍电影而不是做游戏。这是把所有工夫都花在漂亮画面上就会毁掉游戏的终极范例。它没有任何乐趣可言。

games杂志 30分

《龙穴》是让人厌恶与愤怒的完美结晶体，除此之外一无是处。



瑞奇与叮当 未来毁灭器

67家媒体综合打分：88分

全球销量：78万

与《抵抗 灭绝人类》相隔只有一年，Insomniac又为PS3带来了一款重点大作，《瑞奇与叮当 未来毁灭器》再次证明了Insomniac的PS3游戏开发实力，《纽约时报》、《EGM》杂志等权威媒体甚至认为它是有史以来画面最好的游戏。令人意外的是，这款画面明亮清新的游戏其实是用了《抵抗》的引擎技术。比起PS2上的《瑞奇死锁》，本作的销量已经有一定的进步，业界的普遍评价也高了许多，因此SCEA表示这是系列的一次复兴。

GamePro杂志 100分

它不仅抬高了系列的标准，也抬高了今后PS3游戏的标准，它毫无疑问可以成为你购买PS3的理由。

G4电视台 100分

《瑞奇与叮当 未来毁灭器》是顶尖开发商的巅峰之作，与Insomniac的《抵抗 灭绝人类》相隔不到一年就推出这么华丽与庞大的游戏，实在令人肃然起敬。

PSM杂志 95分

结合了绝对让人掉下巴的画面和熟悉的平台动作/射击要素，以及天才般有趣的幽默感，造就了PS3上难得的真正杰作。

IGN网站 92分

有那么多东西可以收集，那么多火爆的武器可以使用，还有那么多迷人的场景和角色，如果让这款游戏就这么错过，那你肯定是疯了。

EGM杂志 90分

《未来毁灭器》不仅是一款伟大的游戏，也是目前为止最好的PS3游戏，堪称有史以来画面最好的游戏，而且绝对是乐趣的顶点。

纽约时报 90分

《未来毁灭器》，一句话：PS3发售以来最好的游戏。

GameSpot网站 75分

这款游戏不知道自己在做什么。剧情在规模上想要做得史诗化，并且吸引老玩家，但游戏又过于简单，剧



情基础太薄弱，结局令人失望。射击和平台动作的核心游戏元素和过去一样可靠，但是被太多无聊的迷你游戏和没必要的游戏机制冲淡了许多。

硬件集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

第三方大丰收 旗舰大作《使命召唤4》

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	全球销量
耶利哥	Clive Barkers Jericho	2007年10月23日	Codemasters	9万
科南	Conan	2007年10月23日	THQ	6万
美食总动员	Ratatouille	2007年10月23日	THQ	4万
审判之眼	Eye of Judgement	2007年10月24日	SCEJ	16万
忌火起草	Imabikisou	2007年10月25日	SEGA	4万
职业进化足球2008	Pro Evolution Soccer 2008	2007年10月26日	Konami	126万
吉他英雄III	Guitar Hero III	2007年10月28日	Activision	85万
枪神	Stranglehold	2007年10月29日	Midway	12万
辛普森一家	The Simpsons Game	2007年10月30日	EA	34万
汽车总动员 全国大赛	Cars：Mater—National	2007年10月30日	THQ	5万
使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4：Modern Warfare	2007年11月5日	Activision	222万
乐高星球大战全传	Lego Star Wars：The Complete Saga	2007年11月6日	LucasArts	38万
炽热天使 二战秘密任务	Blazing Angels：Secret Missions of WWII	2007年11月6日	Ubisoft	4万
真·三国无双5	Dynasty Warriors 6	2007年11月11日	Koei	39万
刺客信条	Assassin's Creed	2007年11月13日	Ubisoft	210万
美国职业摔角联盟2008	WWE Smackdown VS Raw 2008	2007年11月13日	THQ	67万
夺命双雄	Kane & Lynch：Dead Men	2007年11月13日	Eidos	57万
贝奥武甫	Beowulf：The Game	2007年11月13日	Ubisoft	6万

使命召唤4

42家媒体综合打分：94分　全球销量：222万



在二战类游戏越来越拥挤之时，Infinity Ward果断地跳出了历史的桎梏，为玩家带来一场有史以来最为逼真的现代反恐战争体验。看起来玩家们也早已在内心中厌烦了二战游戏，因此《使命召唤4 现代战争》发售后立即成为该系列的一个转折点，无论是销量还是评价都成为系列的巅峰。分析家曾经预测该作各机种总销量会超过400万套，结果是只用了不到两个月的时间PS3和X360版总销量就已经突破600万套，在美国该作甚至引发了少见的软件缺货局面，据称在圣诞商季期间只有大约10％的零售商店还有存货，多数商店都出现了脱销局面。目前看来该作的销售后劲甚至比《光环3》还强，1月份仍然在美国游戏销量榜上排名第一，两大版本的销量将近50万套。看起来《使命召唤4》的全平台累计销量或许有希望突破800万套。由于PS3用户基数较少，PS3版销量只有X360版的一半左右，但两个版本真正做到了不相伯仲，还有不少人认为PS3版更强一些，让PS3摆脱了游戏画面总是比X360差一些的恶名，也表明随着开发商对PS3性能的逐步掌握，PS3游戏的画面还有很大的进化空间。

GameInformer杂志 100分

从开始到结束，从线下到线上，《使命召唤4》都是金光闪闪。有人可能会谴责单人游戏太短，但是它的惊人质量已经足以弥补一切。这是我玩过的最佳动作射击游戏，对此我没有任何疑问。

OPM杂志 100分

它实在是太棒了，以至于会毁了其他游戏。一旦你玩过它之后，你将会被宠坏，期待着所有游戏都能够像《现代战争》一样酷、一样过瘾。不管是薄暮时分在森林里匍匐前进，用消音枪械在民兵头上开个洞，或者是在战火蹂躏的街头混战，这种体验时刻敲打着你的神经。

WorthPlaying网站 94分

《使命召唤4 现代战争》首要之处在于真实感受，它带给你真实的作战体验，同时带来顶尖好莱坞大片的影片质量。

GameSpot网站 90分

单人任务模式一眨眼就没了，但是高质量的任务和惊人的多人模式让《使命召唤4》成为一部美妙的游戏。

EDGE杂志 90分

画面上、动作上和直觉上，《现代战争》都有着无尽的兴奋，获得了压倒一切的兴奋。

games杂志 80分

《使命召唤4 现代战争》是战争游戏类型的巅峰，结合了电影的美丽和充实的游戏性，但是对于这种类型的游戏来说，它只不过是将成堆的敌人扔在你面前，它是此类游戏停滞不前的症状表现。

刺客信条

37家媒体综合打分：81分　全球销量：210万



2006年的E3展中，PS3首次提供了实际游戏的试玩，但多数游戏在画面和游戏本身的素质方面都令人失望，不过这届展会也捧红了一些首次亮相的新作，比如《刺客信条》。《刺客信条》在E3 2006中公开了一段影像，并且向一些内部人士进行了演示，独特的概念和惊人的画面使其被众多媒体评选为E3 2006的最佳动作游戏和最佳PS3游戏，成为最受关注的PS3独占游戏之一。虽然由于PS3销量不足等原因《刺客信条》最后成为了一款跨平台游戏，但它毕竟是一款原本面向PS3打造的游戏，因此PS3版本非常受关注。该作发售至今PS3版销量为220万，而X360版为330万，从两款主机的用户基数比例来说，PS3版的表现还是十分出色的。

《刺客信条》的成功最重要的原因在于其成功的宣传攻势，游戏本身及其美女制作人婕德·雷蒙德都有超高的曝光度，若隐若现的科幻背景也让人对该作充满好奇。育碧表示该作已经成为5年来最成功的原创品牌。不过媒体对游戏的评价却呈现出两极分化的巨大差异，《GamePro》、《OPM》等杂志打出了满分，而《EGM》和《games》等杂志却给出了连及格线都没到的超低评价。画面和总体设计概念的史诗感是其获得高分的原因，而任务过于单调和战斗缺乏乐趣使其平均分被大大拉低，成为2007年末争议最大的游戏之一。

GamePro杂志 100分

很难用寥寥数语概括《刺客信条》的庞大规模与卓越性，这是一款需要你自己去体验的史诗之作。我要事先给您提个醒，这游戏不适合没耐性或者心脏脆弱者。

OPM杂志 100分

原谅某些地方过长的读盘时间以及其他一些小问题——《刺客信条》是彻底的成功，所有人都不应错过。

GameInformer杂志 95分

它那惊人的画面风格、充满深度的剧情以及极为开放的关卡设计都是其他地方找不到的，虽然过于重复使其后期开始令人沮丧。这是一款人们在5年后还会去讨论的游戏。

GameSpot网站 90分

在《刺客信条》中，最大的乐趣来自最小的细节，对于每一场伤脑筋的战斗，总是会有一个寂静的时刻让你能深入游戏的心灵。

OPM杂志 80分

虽然也存在一些缺陷，使用埃泰尔的灵活技能的乐趣就已经是很少游戏能够做到的。在视觉的壮观程度上，单是游戏世界的规模和美丽这一点就足以设立新的基准，展示了开发者能够实现的次世代画面水准。

GameDaily网站 80分

游戏中的战斗也不是很差，只要你能够接受两点——战斗的多样性不足，以及煞费苦心地偷偷摸摸行动却常常没有什么用。守卫也经常傻得要命。抛开这两点的话，这名刺客还是有点深度的。

IGN网站 75分

如果你玩了《刺客信条》一个小时，你可能会觉得这是一款美妙的游戏。但是随着刺客的前进，双重剧情和重复的任务开始令人厌烦。游戏中很多单独的要素都很出色，但是他们被育碧蒙特利尔的各种糟糕的决定给糟蹋得差不多了。

EGM杂志 58分

故事前提很令人感兴趣，但是《刺客信条》是一个在多款其他游戏的基础上制作出来的支离破碎的模板。

games杂志 40分

它在技术上可能是个奇迹，一个美丽的游戏，有着令人惊愕的规模，但游戏性却很贫乏而单一。

职业进化足球2008

11家媒体综合打分：74分
全球销量：126万



与夏季爆发的《麦登NFL08》争端一样，10月份发售的PS3版《职业进化足球2008》也出现了游戏画面帧数不足的问题，而且比前者的情况更为严重，完全破坏了游戏的流畅性，与X360版相比有很大的差距。这使得很多玩家对Konami提出了严正抗议，也让PS3的性能形象严重受损。Konami随后发布声明承认《PES2008》出现的帧数问题是赶工的结果，与PS3性能无关，考虑到该系列的未来发展，《PES2009》已经回炉重做。

令人惊讶的是，《职业进化足球2008》的PS3版虽然明显不及X360版，但销量却比其高出40多万套。主要原因在于该系列过去一直是索尼系主机的独占游戏，因此多数玩家比较容易倾向于PS3版，而且《PES》的主力在欧洲，而PS3在欧洲的销量一直是在X360之上。

OPM杂志 90分
在PS3上没有其他游戏能够保证让你在明年的这个时候仍然能够玩到忘我境界。

PSM3杂志 86分
从某些方面来说是退了一大步。但它仍然是《PES》，因此仍然会令人极度上瘾。

Maxi Consolas杂志（葡萄牙）80分
《职业进化足球》似乎是累了，可能需要休息一会。它仍然是一款伟大的足球游戏，与朋友一起分享时，它仍然是家用机上最好的多人游戏之一，但是它的停滞状态即便是最狂热的支持者也不得不承认。

VideoGamer网站 70分
PS3的《PES 2008》是为次世代主机开发的，却不是一款次世代游戏。这是Konami的一次糟糕表现，不管是什么原因这个事实不容否认。

Play杂志 70分
《PES 2008》不仅没有快速冲向PS3，反而跌了一跤，给我们留下的是第一代《PES》游戏，还不如"《FIFA》系列"。我们期待着能够有一个革命性的足球游戏让该系列重新走上正道，而这款游戏实在是丢人。

GameSpot网站 60分
Konami在PS3上的第一个《职业进化足球》玩起来不错，但是碰到了明显的拖慢，让人觉得是个半成品。

吉他英雄III

43家媒体综合打分：83分 全球销量：81万

2007年秋季Activision公司获得了大丰收，不过在销售上最成功的游戏并非《使命召唤4》，而是《吉他英雄III》。虽然原作开发团队被MTV Games收购，转而开发《摇滚乐队》，但《吉他英雄III》仍然凭借超强的曲目阵容创造了音乐游戏历史上的丰碑。据统计，截至2008年2月上旬，《吉他英雄III》四大版本总销量已经超过800万套，其中PS2版的销量就达到了340万套。由于PS2版本的分流，PS3版的销量是四大版本中最低的，只有85万套，不过这已经足以让它步入PS3的一线大作之林。

GamePro杂志 95分
一切都有着令人尖叫的高产品价值，这真是令人敬畏。乐曲阵容也很惊人，收录了大量新老曲目。

Play杂志 90分
BOSS战可能让它的整体水平被往下拉了一些，但《吉他英雄III》无疑是又一个尊贵的旋律动作狂热节拍，肯定会吸引粉丝和新手。

OPM杂志 90分
《摇滚乐队》或许在地平线远处像个黑暗军团一样虎视眈眈，但现在是《吉他英雄》的天下。

PSM杂志 90分
基本上是一样的东西，但是我们不会抱怨……这是《吉他英雄》，这是次世代，这是所有PS3用户等待已久的派对游戏。

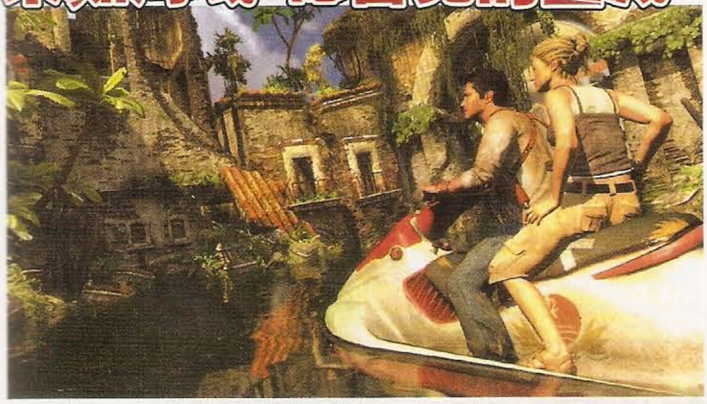
GameSpy网站 80分
BOSS战、网络模式和合作模式等已经让《吉他英雄III》本身成为一个传奇，但是最终给人的感觉是还有点不够完美。不过《吉他英雄III》已经给所有摇头晃脑的玩家们足够多的美味，够他们开开心心地吃上好一阵子了……至少可以撑到《吉他英雄IV》出来之时。

圣诞商战 旗舰大作《未知海域 德雷克的宝藏》

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	全球销量
极品飞车 职业街头赛	Need for Speed：ProStreet	2007年11月13日	EA	96万
未知海域 德雷克的宝藏	Uncharted：Drake's Fortune	2007年11月16日	SCEA	109万
荣誉勋章 空降	Medal of Honor：Airborne	2007年11月19日	EA	12万
飞跃时空	TimeShift	2007年11月19日	Sierra Entertainment	6万
命运战士 复仇	Soldier of Fortune：Payback	2007年11月19日	Activision	4万
College Hoops 2K8	College Hoops 2K8	2007年11月19日	Take Two	4万
摇滚乐队	Rock Band	2007年11月20日	EA	30万
化解危机4	Time Crisis 4	2007年11月20日	NBGI	22万
金罗盘	The Golden Compass	2007年12月4日	SEGA	11万
歌星	Singstar	2007年12月6日	SCEA	22万
上古卷轴IV 战栗之岛	Elder Scroll IV：Shivering Isles	2007年12月8日	Take Two	3万
黑暗地带 51区	Blacksite：Area 51	2007年12月10日	Midway	3万
虚幻竞技场III	Unreal Tournament III	2007年12月11日	Midway	20万
半条命2 橙盒版	Half-Life 2：The Orange Box	2007年12月11日	EA	7万

游戏译名	游戏原名	发售日	发行商	全球销量
NCAA March Madness 08	NCAA March Madness 08	2007年12月11日	EA	2万
GT赛车5 序章版	Gran Turismo 5 Prologue	2007年12月13日	SCEA	20万
MX vs. ATV Untamed	MX vs. ATV Untamed	2007年12月17日	THQ	9万
NFL Tour	NFL Tour	2008年1月8日	EA	2万
火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	2008年1月22日	EA	20万

未知海域 德雷克的宝藏



62家媒体综合打分：88分　全球销量：109万

顽皮狗不愧是索尼旗下最有实力的游戏工作室之一，虽然没能像Insomniac那样赶上PS3的首发，但《未知海域 德雷克的宝藏》用出色的游戏设计和惊人的画面赢得了认可，虽然初期销量不是很高，它的高品质在发售后逐步为玩家所知晓，在稳定的销售中渐渐突破了百万销量，为索尼已经相当强大的原创游戏阵容再添一员百万级猛将。

Play杂志 100分

顽皮狗使用PS3振兴了动作游戏体验，结合了每个玩家都喜闻乐见的关键元素，在画面和感觉上都像是一部电影大片。

IGN网站 91分

或许战斗没有太多可以挖掘的地方，或许经常有些小东西让你不满，但整个游戏是一个令人喜爱的故事，杰出的音乐、出色的表现和有趣的游戏系统让你应该将本作放在假期购物清单的最前面。

OPM杂志 90分

与《古墓丽影》相似，但枪战更多解谜更少，《未知海域》理应成为2007年度黑马。

EuroGamer网站 90分

顽皮狗为玩家烹饪了一道最美味而又没有脂肪的娱乐大餐，它最为惊人地发挥了PS3尚未被开发的技术威力，《未知海域 德雷克的宝藏》，我的钱花得真值，这是PS3的头号必买大作。

GameSpy网站 90分

它可能没有市面上其他游戏那么长，但是花在它上面的时间是令人满足的，加上重玩价值很高……在顶尖主视角射击游戏的海洋中，今年你再也找不到一款比它更优秀的动作游戏了。

GameInformer杂志 88分

它是一款有趣、高速而令人怀念的刺激旅程，可能也是最接近夏季电影大片互动感觉的电子游戏。

GamePro杂志 85分

《未知海域》经常让我想起电影《夺宝奇兵》，他们都很有趣而且令人愉快，它们好到让你可以无视它们各自的缺点。

虚幻竞技场III

27家媒体综合打分：86分　美国销量：22万



早在2005年的E3展中，就已经展出了《虚幻竞技场III》PS3版的即时演算TECH DEMO，比起其他播片的CG，这段DEMO更有说服力。这款由Epic Games开发的大作是与"虚幻引擎3"相生相随的游戏，是对这款顶尖引擎的全力发挥，也被认为是在画面上超越《战争机器》，展现PS3机能的重要作品。可惜的是索尼对这样一部作品的重视力度不足，并没有像微软那样买下发行权，并投入巨额广告预算，而是任由其交给Midway公司发行，而且PC版还先行一步推出，PS3版更是在险些延期到2008年的情况下仓促赶在2007年12月中旬发售，严重缺乏市场造势，最终导致其销量沦为二线游戏的水平。不过《虚幻竞技场III》不容置疑的出色画面还是被一致叫好，保持系列一贯高素质的网络多人模式是该作的核心魅力所在，但对单机模式的漫不经心也遭到了恶评。

OPM杂志 100分

现在，你所需要知道的是：《虚幻竞技场III》是个杀手，是我们所期待的PS3独占大作，如果你连它都不玩，就白白损失了一段美好的时光。

WorthPlaying网站 95分

在过去几年里，各种类型的游戏都在不断进化，最近几个月推出的也不少，《虚幻竞技场III》是很长时间里难得的一款游戏，让我回想起很久以前我为何爱上游戏，为了游戏而兴奋得上窜下跳，玩游戏一直到深夜，让我在第二天早晨也心神不宁。

IGN网站 90分

如果你从来没有玩过《虚幻竞技场》，这是一款PS3上必收的游戏。它是市面上最狂热、最引人入胜的激烈主视角射击游戏，即便是在8年后仍然被证明具有狂野的娱乐性。

Play杂志 88分

Epic创造了一个主视角射击游戏的野兽，只是被它的单人模式稍微拖了后腿。

EGM杂志 82分

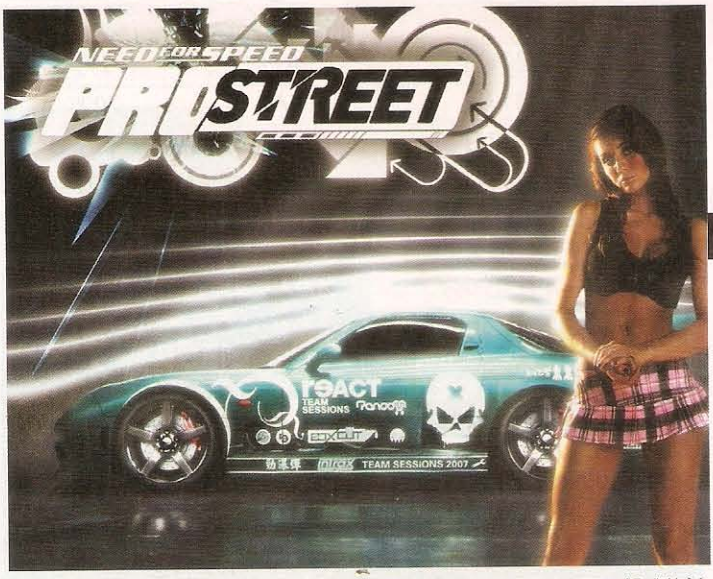
《虚幻竞技场III》可能有点不大注重策略性，但它非常注重快速的、狂热的混战。

EDGE杂志 80分

不考虑天赋、口味、休闲时间甚至网络接入条件，不管是谁，玩这游戏时都会玩到手指发麻。

硬件集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

极品飞车 职业街头赛



25家媒体综合打分：73分　全球销量：96万

EA用《极品飞车 地下狂飙》让"《NFS》系列"步入巅峰，《地下狂飙2》的总销量就达到了将近1000万套。但此后该系列开始走下坡路，最新作《职业街头赛》试图改变保持了多年的地下飙车主题，改走正规赛的路线，却因此让系列的拥护者失望，销量创造了新低。不过凭借《NFS》的品牌影响力，本作各机种总销量仍然超过了400万套，PS3版将近100万套的销量使其成为《机车风暴》之后最畅销的PS3赛车游戏。

Play杂志 86分

几年来最好的《极品飞车》。

1UP网站 85分

它给人的感觉是更加精密、画面更好、提供了更多的赛车和比赛规则，并且升级了已经很可靠的网络元素。

OPM杂志 80分

《职业街头赛》并没有把整个系列重新改造，但绝对令其拐了个大弯，带来令人愉悦的成果。

Maxi Consolas杂志（葡萄牙）75分

我们敞开双手欢迎对新《极品飞车》的态度和方法变化，但是对其悬而未决的一些问题很是不满，比如职业生涯模式的结构，而最主要的还是汽车的驾驶手感。

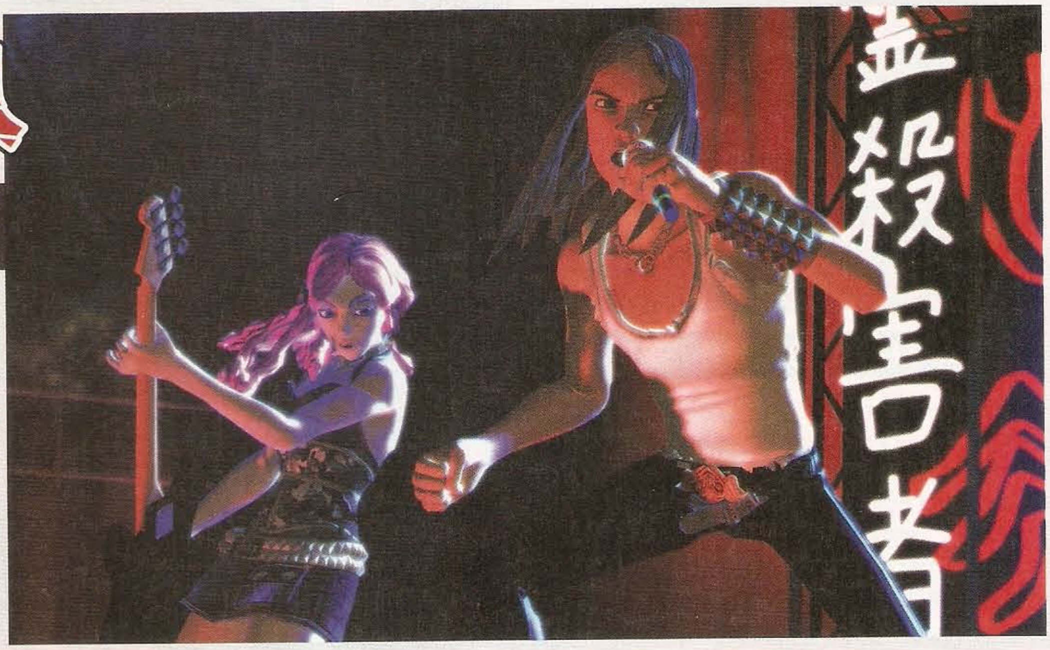
GameInformer杂志 70分

《职业街头赛》毫无疑问的一个好东西就是其网络模式，你可以创建自己的比赛日，并且邀请好友比赛。

GameSpot网站 70分

《职业街头赛》是一款出色的赛车游戏，但是扔掉了让该系列充满乐趣的绝大多数内容。

摇滚乐队



28家媒体综合打分：92分

美国销量：30万

《吉他英雄》的开发商Harmonix被MTV Games收购之后，由该工作室制作的《摇滚乐队》成为业界最关注的游戏之一，该作在2007年的E3展中获得多项大奖，其全套控制器击败了Wii平衡板捧走了最佳硬件大奖。由EA与MTV Games联合发行的《摇滚乐队》仅提供售价高达170美元的套装，其中包含吉他、麦克风和鼓状控制器，虽然售价高昂，其三大版本仍然卖出了130多万套，大大出乎EA的预料，导致严重缺货局面的出现。



OPM杂志 100分

你在它身上花的每一分钱都是值得的，你将与朋友一起，或者独自获得的乐趣是真正无价的。

GameSpy网站 100分

再加上收费合理的下载内容，你就得到了一份年度最佳游戏的秘方。

GameInformer杂志 93分

《摇滚乐队》是有史以来最出色的音乐游戏……它有无尽的乐趣而且总是很让人满足。近乎无穷的重玩价值有着强大的曲目阵容为支持，当你读到的时候可能又已增加了大量歌曲。

EGM杂志 92分

《吉他英雄》仍然是给独行侠玩的游戏，但是如果你有空间、有人力还有闲钱（170美元），《摇滚乐队》将是无可非议的、震天动地的强悍。

games杂志 90分

希望投入到本作每一寸地方的创新和努力都将永远闪亮，所有人都可以清楚地看到，花在它身上的每一分钱都是值得的。



高清动态与平板电视选择之道

文 svideo 编 胜负师 美编 一刀

作者简介 网名svideo，平板电视专家；资深家电撰稿人，家电评论员；《卫星电视与宽带多媒体》杂志记者；《家电大视野》杂志特约作者；PConline数字家庭频道顾问，特约作者，太平洋网家电论坛版主；搜狐数字家电论坛顾问，特约作者，搜狐家电论坛超级版主；中国平板电视网副总编辑。

编注 本文由国内高清领域专业人士撰写，涉及了高清电视、HDTV、数字电视等多方面的知识。毕竟平板电视的售价不菲，其价格一般数倍于PS3，在选购前多了解一些各领域的常识和发展动向，还是很具有参考作用的。本文的第一部分需要关注的是平板电视各方面用途与高清节目来源；第二部分需要了解的是平板电视领域的一些技术名词，从而对各种平板电视的性能比较形成一个基本的概念；由第三部分开始文章就进入了选购心得与推荐阶段，对于普通消费者来说尤为重要。希望本文能助各位读者成为平板电视选购方面的行家里手，并能买到称心如意的高清电视。

Part 1 高清新风向

高清的发展历史

高清发展的历史，是一部美国、日本、欧洲"三国演义"的故事。HDTV的研究，起源于日本。1970年NHK就开始了高清的研究工作，并开发出一种建立在模拟技术基础上的MUSE高清制式。1984年日本率先对洛杉矶奥运会进行了高清转播。1989年6月3日正式通过卫星开播高清节目，每天播放一小时，1997年每天已可播出14小时。

为占据这一领域的制高点，1986年，欧洲开始开发HDTV技术，其标准称作HD-MAC。这时候，在高清领域，欧洲和日本走了前列，美国在竞争上处于下风。最初，美国对高清电视的发展并不重视，支持日本标准。后来美国敏锐地意识到高清电视在未来高科技领域中具有极高的战略价值，因此决定夺回HDTV的主导权。日本和欧洲HDTV起步时间虽然早，但是他们都有一个共同的致命弱点，都建立在模拟技术之上。美国利用自己在高科技和数字技术领域的雄厚实力，釜底抽薪，决定HDTV走数字化道路。1996年12月24日，美国FCC通过ATSC数字电视标准作为美国国家标准，1998年12月在世界上第一个开播数字HDTV，奠定了在HDTV领域不可替代的地位。



■美国是世界上第一开始播放高清数字电视的国家。

在美国，除了以无线的方式播送HDTV节目外，主要是通过卫星和有线系统传输高清节目。目前美国共有4家卫星公司用21颗卫星向直播用户或有线系统播出高清节目。

美国确定数字化方向后，对日本的高清电视几乎是毁灭性打击。为了保持日本在电视机和电子制造业上的优势，日本于2001年12月1日开播了7套数字的HDTV卫星节目，2003年，开播地面的HDTV节目。

欧洲的HDTV则比较保守和务实，重点发展普通清晰度的数字电视，到2005年末，仅有4个高清频道。但是欧洲一直把握着数字电视的核心技术，风行世界的DVB标准，就是欧洲制定的。但是，2006年开始，欧洲高清的后发优势全面爆发。

虽然HDTV开播时间不长，但是技术上已经进入升级换代期，欧洲和美国的卫星高清节目已全面采用最先进MPEG-4 AVC /H.264编码和DVB-S2卫星传输标准，采用这种标准，同样的画质需要的码率更低，同样带宽可以传送更多的频道，成本降低更快。而日本仍维持在MPEG2水平上，再度落后于欧美。

美国高清频道概述

如果从美国1998年底开播全球第一个高清频道开始计算，高清电视发展走过了9年的历程。美国在全球高清电视发展中的领先地位，已是毋庸置疑的事情。

9年来，美国的高清频道已经达到57个，包括地面、卫星、有线都在传播高清节目。美国的高清图像标准包括1080i和720p两种，实际上720p频道只有5个，还有3个频道同时支持1080i和720p，其余均为1080i的。而且很快还将开通Carton Network、CNN、Food Network、FX、SciFi Channel、Speed、TBS、The History Channel、The Weather Network、USA Network以及更多的体育频道。

美国的高清电视可以被认为已经取得成功，2006年，美国已拥有26英寸以上的高清电视2700万台，2007年将突破4000万台。高清节目的销售也取得了新的突破。形成了新的商业模式。

HD Channels	Broadcast Standard	HD Channels	Broadcast Standard
ABC	720p	MLB Extra Innings	720p/1080i
A&E HD	1080i	MNTV	1080i
Altitude	1080i	Monsters HD	1080i
Animania HD	1080i	MSG HD	1080i
CBS	1080i	National Geographic	1080i
Cinemax HD	1080i	NBA TV	1080i
Comcast SportsNet	1080i	NBC	1080i
Discovery HD	1080i	NESN HD	1080i
Equator HD	1080i	NFL Network HD	1080i
ESPN HD	720p	NFL Sunday Ticket	720p/1080i
ESPN HD2	720p	NHL Center Ice	720p/1080i
Family Room HD	1080i	Outdoor Channel 2 HD	1080i
Film Fest HD	1080i	PBS	1080i
Food Network HD	1080i	Playboy Spice	1080i
Fox	720p	Rave HD	1080i
Fox Sports Network	720p	Rush HD	1080i
Gallery HD	1080i	Showtime HD	1080i
GamePlayHD	1080i	Starz HDTV	1080i
Golf Channel/Versus	1080i	The CW	1080i
HBO HD	1080i	The Movie Channel HD	1080i
HDNet	1080i	TNT HD	1080i
HDNet Movies	1080i	Treasure HD	1080i
HDNews	1080i	Ultra HD	1080i
HD PPV	1080i	Universal HD	1080i
HGTV HD	1080i	Univision HD	1080i
INHD	1080i	World Cinema HD	1080i
Kung Fu HD	1080i	WorldSport HD	1080i
MHD	1080i	Wealth TV	1080i
		YES	1080i

▲美国高清频道基本情况一览。

在美国，高清节目已经走进家电大卖场。CIRCUIT CITY是和沃尔玛齐名的连锁商场，在美国有超过700家的连锁店。目前在CIRCUIT CITY购买一台高清电视，就可以赠送6个月的高清节目。

欧洲高清一夜之间超越日本

日本实际上是数字电视和高清电视技术大战中的失败者，而且可以认为是一败涂地。日本最早在2000年12月通过卫星播放7套高清节目，去年9月30日，具有近20年历史的世界第一个高清频道，模拟的高清卫视频道正式走入历史，经过调整并新开播了3个高清频道，使日本高清的卫星频道已达到12个，加之有线和地面的高清节目，目前总数达到24套。

Type	Channel	Broadcast Standard
OTA	NHK Digital 1	1080i
	NHK Digital 2	1080i
	Nihon TV	1080i
	TBS	1080i
	Fuji TV	1080i
	TV Asahi	1080i
	TV Tokyo	1080i
Satellite	NHK BS 1	1080i
	NHK BS 2	1080i
	NHK Digital Satelite Hivision	1080i
	BS Nihon TV	1080i
	BS-i	1080i
	BS Fuji	1080i
	BS Asahi	1080i
	BS Japan	1080i
	Digital WOWOW	1080i
Cable	STAR CHANNEL HV	1080i
	FOXlife HD	1080i
	Discovery HD	1080i
	Skachan ! HD	1080i
	Movie Plus HD	1080i

▲日本高清频道基本情况一览。

2006年，日本拥有900万台26英寸以上高清电视，2007年将达到1400万台。

欧洲的高清发展，起步比较晚，直到2006年初的时候，才开始试播高清，但是就在短短一年的时间里，高清电视的发展就超过了日本，甚至技术上已经领先于日本。

目前欧洲已有30个高清频道，频道数量已超过日本。而且欧洲的高清技术上，也比日本高清领先。日本的高清采用的是MPEG2标准，而欧洲已采用最先进的MPEG4 AVC/H.264标准，不但压缩效率高，而且图像质量也比MPEG2好。

数字电视方面，西欧已确定DVB-T和MPEG4标准，欧盟推荐到2012年完成数字转换。

在荷兰，无线模拟电视已经悄然关闭，彻底实现了数字化。荷兰实现完全的无线数字化，有其特殊的国情，因为在荷兰，模拟的有线电视是全覆盖的。比利时将在今年关闭模拟电视。

意大利已完成了数字电视的全覆盖，已达到500万家庭，并将在2012年彻底关闭模拟节目。在法国，已拥有820万免费的数字节目用户，去年覆盖率达到85%，2011年达到全覆盖。法国政府甚至规定2007年底，所有电视机都必须具有DVB-T调谐器，2008年底，凡是标有HD标志的平板电视，必须要具备H.264解码器。数字化工作做的最好的就是英国，拥有770万户免费的数字节目。BSkyB有超过1000万的人口在收看，并拥有12个高清频道。

2006年，欧洲拥有2100万台26英寸以上高清电视，2007年将达到3800万台，仅次于美国。

Channel	Package	Content	Language	Cost
Anixe HD		Entertainment	German	Free
Artsworld HD	Sky Digital	Culture	English	Pay
ASTRA HD promo	Documentary			Free
ASTRA-HDTV	Entertainment		Various	Free
BBC HD	BBC (bouquet)	Entertainment	English	Pay
Canal + HD	Canal+ Le Bouquet	Entertainment	French	Pay
Canal + HD promo	Others		French	Free
Discovery HD Deutschland	Premiere	Documentary	German	Pay
HD 5 Promotion			Various	Pay
HD1			German	Pay
National Geographic HD	Sky Digital	Documentary	English	Pay
National Geographic HD	CanalSat	Documentary	French	Pay
Premiere HD Film	Premiere	Movies	German	Pay
Premiere Philips HD Sport	Premiere	Sports	German	Pay
ProSieben Deutschland	Entertainment		German	Free
Sat.1 HD	Entertainment		German	Free
Sky Box Office HD	Sky Digital	Movies	English	Pay
Sky Box Office HD	Sky Digital	Movies	English	Pay
Sky HD Retail Info	Sky Digital	Others	English	Pay
Sky Movies HD	Sky Digital	Movies	English	Pay
Sky Movies HD	Sky Digital	Movies	English	Pay
Sky One HD	Sky Digital	Entertainment	English	Pay

▲欧洲部分高清频道基本情况一览。

我国高清发展历史和现状

1999年建国五十周年大庆天安门阅兵时，CCTV用高清进行了转播。2005年9月1日，央视高清影视频道开播，已成功地直播了春节晚会和世界杯。央视高清影视频道是全国第一家高清频道，每天提供18个小时的高清节目，早7时开播至次日1时结束，今后还要全天24小时播出。内容涵盖电影大片、电视剧、纪录片、音乐会、时尚和体育节目，提供杜比数字环绕声伴音，2008年奥运也要全程转播。2006年1月1日，上海文广新视觉高清频道开播，上海等地已经可以安装。2006年4月27日由广电总局电影频道节目中心开办的"CHC高清电影频道"开播。这些节目都通过卫星并经由各地有线电视网传送到千家万户，一些地区已经可以收看到。







去年6月，香港开播无线高清。香港高清的开播，已经准备了很多年，最初的标准定为DVB-T，我国的数字电视标准公布后，改用了我国的数字电视标准。香港的地面高清，仅能在香港及周边地区收看到。

去年底，北京地面高清正式开始试播，仅限于北京地区可以接收。因此，这些高清节目的开播，和绝大多数人无关，只有北京和香港地区可以收看到。

而且无线高清的接收，也不像我们收普通无线电视信号那么简单，直到目前为止，市场上所有的电视机都不能直接接收这种信号，必需使用机顶盒才能接收。奥运期间收看高清转播，只是少数地区、少数用户的事情，绝大多数人仍以收看现在的普通有线转播为主。

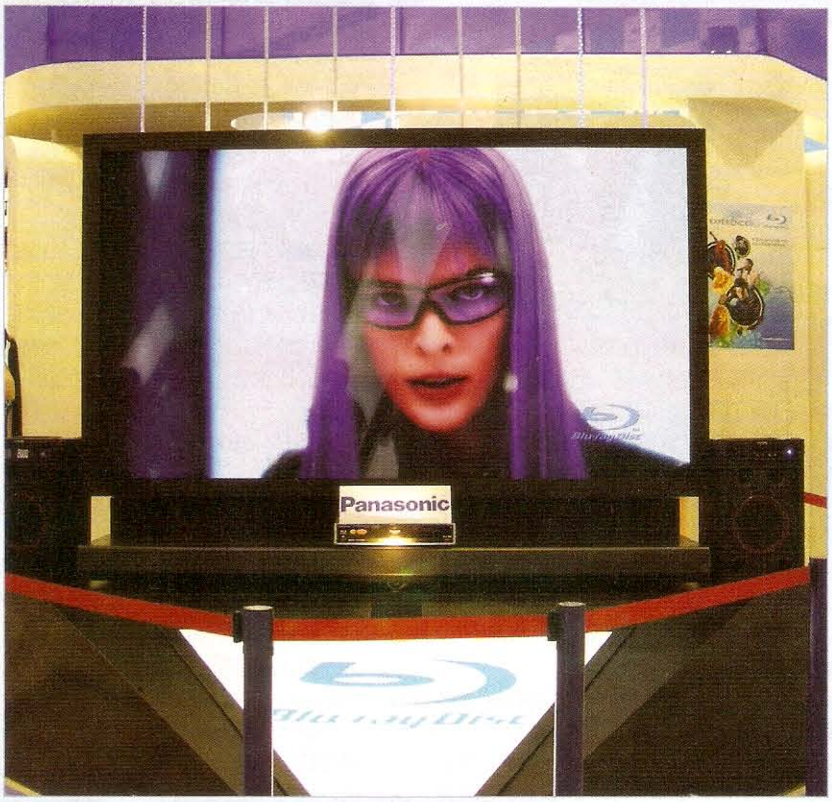
条条道路通高清

除了HDTV节目的开播，还有很多播放设备也可以收看到高清节目。目前最流行的有蓝光、HD DVD、高清DV、PS3游戏机、X360游戏机，随着网络高清节目的日益丰富，HTPC和高清播放机也日益风行。

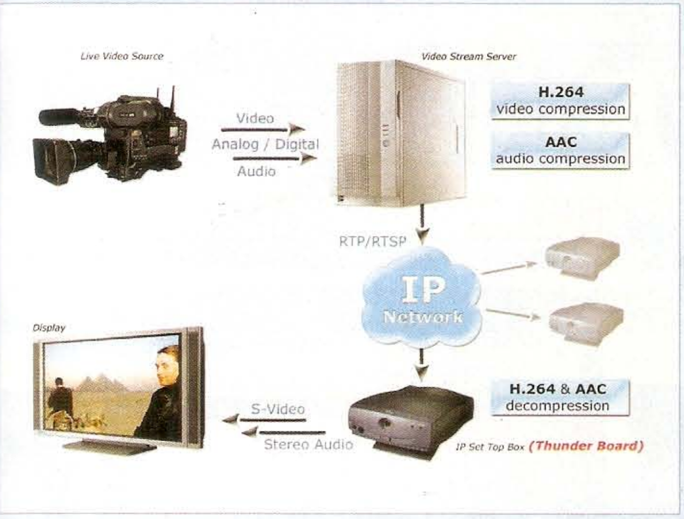
高清光盘播放机也是收看高清的重要方式，主要有BD和HD DVD两种标准，目前这两种标准大战已经有了的结果，BD由于获得了华纳关键时刻的独占支持，已经可以说是大获全胜。

高清节目，还可来自高清DV。2003年9月3日，佳能、夏普、SONY及JVC联合发布HDV标准，支持1080i和720p两种图像格式，其中1080i的分辨率是1440×1080，JVC采用720p标准，其他为1080i标准，仍使用DV磁带作为记录介质，图像比例为16：9的，MPEG2编码，1080i图像的码率是25Mbps，而720p只有19Mbps。今年5月11日SONY和松下共同发布AVCHD标准，编码方式为AVC/H.264，支持1920×1080/50i、60i和24p分辨率，码率最高24Mbps，支持DOLBY DIGITAL5.1声道伴音。采用8厘米DVD光盘、SD存储卡和硬盘作为记录载体。

高清电视游戏，是PS3和X360的天下。这两款高清游戏机不仅可以为我们带来高清的游戏画面，而且还可以播放高清影像。PS3更是因为捆绑BD驱动器，而可以直接作为蓝光播放器观赏高清电影。熟悉游戏的读者相信对于这方面都有了解，对于一些枯燥的数字，笔者就不再赘述了。



HARDWARE
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



网络下载 最现实的高清选择

现在高清节目最丰富的要属网络上可供下载的HDTV了，这些节目包括欧、美、日播出的高清电视节目，还有被破解的BD和HD DVD的节目。有些高清内容是原汁原味的，拥有和正版同样的效果，比如REMUX的节目。也有些是经过二次压缩或处理的，比如MKV格式的高清。可以说，网络下载是目前最具现实性的高清节目来源方式。

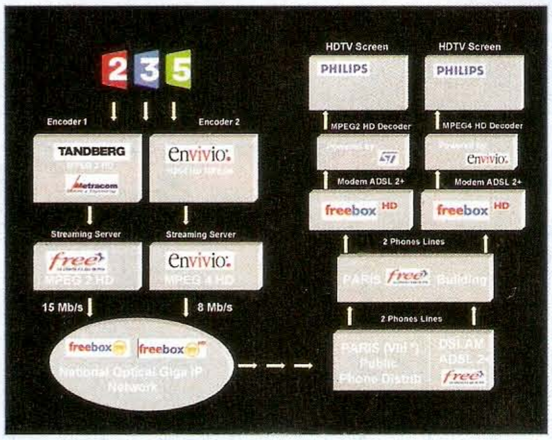
虽然现在的BD和HD DVD高清电影发行数量已达几百部，但是价格过高，在300元左右，很难被大众接受。多数网友欣赏的高清节目，都来自网络下载。

目前主流的高清压缩格式包括MPEG2、MPEG4 AVC/H.264和VC-1三种，MPEG2是一种已经有超过10年历史的高清视频编码格式，美国1998年开播的全球首个高清频道用的就是这个编码方式。但是随着硬件技术的发展，芯片运算速度的提升，MPEG2的编码方式已经落后。目前，最先进的编码方式显然是MPEG4 AVC/H.264，这是一种压缩效率更高的压缩算法，由ITU-T和ISO/IEC JTC1两个国际组织联合开发，数据压缩率在MPEG2的2倍以上，实际上的压缩效率更高，目前在中国上空有一个来自欧洲的高清卫星电视频道，采用的就是H.264编码方式。如果用MPEG2编码方式，净码率需要19～22Mbps。这个高清频道实际分辨率是1280×1080的，码率只有6Mbps，8.8GB的容量，节目播放时间可达3小时27分钟，也就是说一部DVD9普通光盘，可以容纳3个半小时的高清节目。H.264不仅拥有低码率，而且图像效果比MPEG2提高了很多，图像透明度和通透性较高，噪点也不易察觉，图像更细腻更锐利。

VC-1则是微软开发的一种高清压缩算法，其图像水平也超过MPEG2，压缩效率和图像效果同H.264接近。

在已发行的BD和HD DVD中，H.264和VC-1编码方式已经取得绝对优势，BD中MPEG2编码的电影只有36.68%，而HD DVD中只有3.24%。随着HD DVD和BD的破解，HD DVD Remux、Blu-ray Remux依靠惊人的图像质量，成为高清爱好者的必选。但是过大的容量导致了下载时间长，需要的硬盘空间也过于巨大。因此一种称作MKV的封装格式应运而生。

和MPEG2、H.264、VC-1不同，MKV不是编码方式，而是一种封装的格式。一般的，高清的MKV具有720p的分辨率，节目是经过重新处理或压缩的，压缩效率高，一部电影一般在4GB左右，大的不超过8GB，一张DVD就可以装下，下载起来非常方便，也可以刻录到DVD光盘中。其图像效果也是高清的，虽然和H.264的节目略有差别，但是在3米远的观看距离上，即使是40英寸液晶电视，差别也微乎其微。



高清播放机 平板电视的绝配



有了网络丰富多彩的高清节目支持，观赏高清节目不再是空中楼阁。但是选择什么播放设备，已经在网友中引起了极大的争议。

所谓HTPC，其实就是一台电脑，不过这台电脑和普通电脑有所不同，对于视频播放部分进行了精心的配置，特别是显卡，有着很高的要求，不但要求显存大，支持高清效果好，而且随着H.264信号的不断增多，要求硬件加速成为新的趋势。至于HDMI接口，已经成为必不可少的配置。

对于电脑发烧友和高手，播放高清使用HTPC成为天经地义的选择。

首先，最新的显卡已经完全满足高清播放的要求。NVIDIA显卡从GeForce 6150开始，至8800GTX，全部支持H.264硬件加速，型号近30种。ATI显卡Radeon 1600XT以上全部支持，也超过十种。如此强大的显卡阵容，使高清播放，特别是H.264的播放，不再有困难。

NVIDIA的MCP68系列整合主板，具有HDMI接口，H.264硬件加速，高清加速能力的等级与GeForce 7系列独立显卡相同。由于价格已经跌破500元，非常诱人。

其次，高清播放软件功能日益强大，操作愈发简便。现在可以播放高清节目的软件非常多，最有代表性的就是PowerDVD、暴风影音、KMP和终极解码，特别是终极解码，兼容性强，操作简单，设置选项比较丰富，解码器/分离器应有尽有。

第三，兼容的视频格式多。HTPC除了可以看高清以外，还可以兼容多种流媒体格式。目前新的封装和压缩格式仍在不断出现，比如流行的MKV，就具有高清的效果，而容量仅相当于DVD。这些新格式，采用固定的播放器，根本无法播放，而使用HTPC，通过升级或安装新的软件，都可以兼容。

但是仍有相当一部分网友更愿意选择高清播放机。

首先，高清播放机操作简单，属于即插即用类型的，和电视机连接后，接通电源，打开开关，只需用遥控器就可操作。而HTPC连接平板电视，最大的问题就是点对点。所谓点对点问题，实质上是平板电视在连接电脑的时候兼容性的问题。平板电视首先是一台电视机，而不是一台电脑。解决点对点问题，需要对电路进行优化，但是随着平板电视价格竞争的激烈，为降低成本，很多新品液晶电视，往往忽略这个问题。比如夏普最新的GX3和RX1系列点对点性能就不佳。

其次，高清播放机，都具有USB接口，扩展性强，具有电脑的某些优点。而且对流媒体的兼容性也在提高，具有Xvid、DviX播放功能，也能播放MKV封装格式的高清节目。

高清播放机已经超迷你型方向发展，爱视达最新推出的迷你高清播放机，其体积甚至比一个移动硬盘还要小，可以支持各种高清格式，并具有USB、HDMI、数字音频输出等所有基本接口，扩张功能强大。而且其价格便宜，目前只要1880元，比HTPC要便宜得多，还不占据空间，摆放在房间中也比较美观。



Part 2 平板电视新风向

2007年，国内平板电视销量将达到创纪录的900万台，2008年，还会持续增长中。在新的一年中，平板电视技术会发生哪些变化？哪些热点是消费者最需要关注的？

40、42英寸成为客厅主流

随着平板电视价格的降低，消费者选择的尺寸也在增大。40、42英寸已经成为客厅电视的入门尺寸。据全球权威的市场调查公司DisplaySearch提供的最新数据，2007年第三季度，32英寸液晶电视份额从上季度的50%缩小到45%，而40、42英寸液晶电视的份额达24.2%。

2008年，国产1366×768的40英寸液晶电视，将达6000元，FULL HD的42英寸液晶电视，将在7000～8000元之间。外资品牌会淡出40、42英寸1366液晶电视市场，42英寸FULL HD也全面进入万元之内。



FULL HD成外资液晶新领地



2007年下半年，FULL HD热潮兴起，外资品牌开始全面迅疾占领这块市场。三星、索尼、飞利浦、夏普、东芝、LG纷纷推出多个系列FULL HD液晶电视，就连一向主攻等离子的日立，也推出了42英寸FULL HD液晶电视。

FULL HD液晶电视，将以40/42英寸、46/47英寸、52英寸大屏幕为主。50英寸等离子也会加入到FULL HD的行列，松下、三星、日立都会从这个市场分得一杯羹。

外资品牌产品更新周期加快

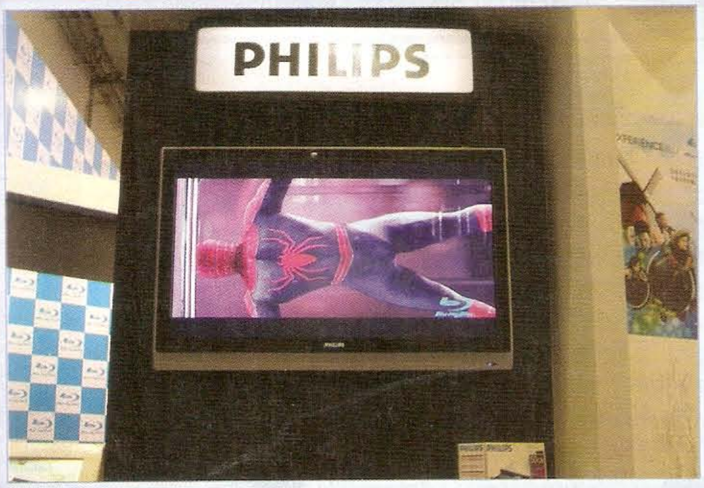
2008年，消费者会发现平板电视产品更新周期加快，原本8～12个月的产品更新周期已经被认为太慢了。

索尼是这方面的代表厂家。索尼46V300A液晶电视，上市不到三个月就停产，F300A系列上市两个多月就被全新的F310A系列取代。索尼D300A系列，从产品发布之日起，除了32D300A在市场上露面之外，其他型号还未上市就确定停产，创下产品更新换代的新记录。

夏普的产品更新周期也在加快，G7系列液晶电视从上市到停产，也仅仅半年时间。松下将在4月份推出全新的8系列等离子，其中800系列为全高清产品，80系列为高清级产品，并增加46英寸等离子，很多型号的实际销售时间只有半年。三星N8系列也是去年下半年才上市的新品，40N81B和52N81B在春节期间闪电停产。

3月份开始，外资品牌陆续开始推出新产品，五一前将会形成一个新品发布的高潮，奥运开幕前，完成产品的更新。





台湾屏时代的来临

据DisplaySearch提供的最新数据，2007年全球液晶电视面板出货量将达8500万片。液晶电视面板的五大供货商为友达、LPL、奇美、三星和夏普，占有93%的市场份额。

2008年，液晶电视市场，由我国台湾省生产的液晶屏将占据半壁江山。目前索尼已在32和37英寸两种规格的液晶电视中大规模采用台湾屏。

2007年，三星液晶电视产量突破1300万台，而2008年将达到2200万台，以三星目前所拥有的3条大尺寸生产线，远远不能满足液晶电视生产的需求，因此采用台湾屏是再自然不过的事情。三星液晶电视有一半的面板采购自台湾，包括友达、奇美和华映三家公司。三星的S和R系列，基本是采用台湾屏，由于降价过快，三星40M81B和46M81B也开始使用台湾屏。

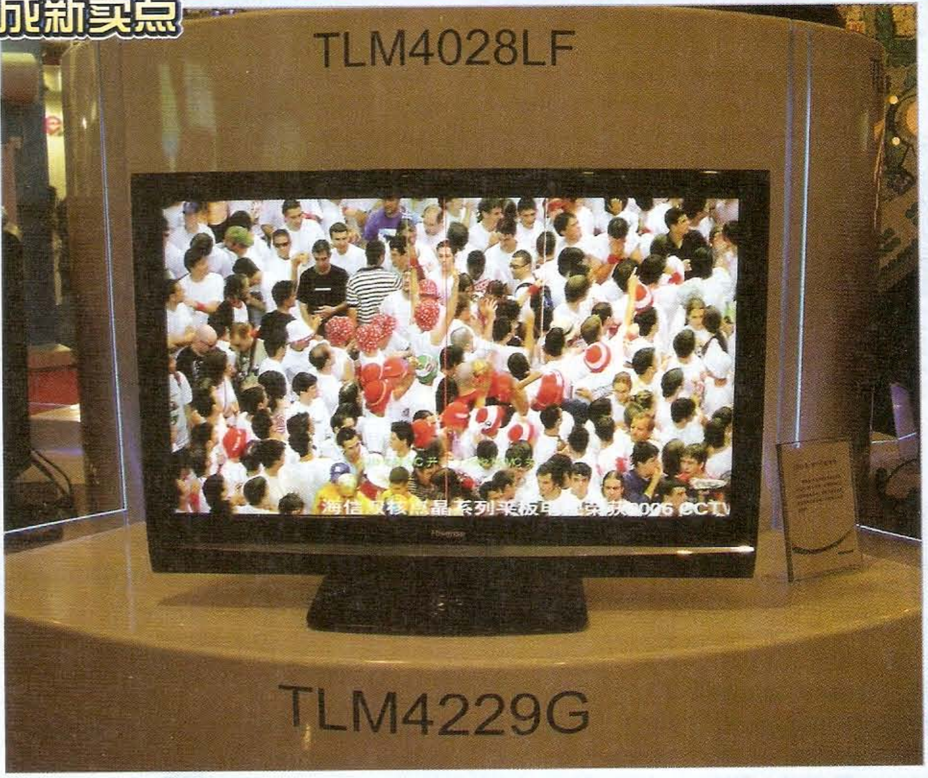
飞利浦TA系列、7422系列多数采用的是台湾屏。东芝37A3000C和42A3000C、42C3000C则全部均为台湾屏。台湾屏已经越来越为市场所接受。

120Hz和MC/ME技术成新卖点

120Hz技术又叫双倍扫描，它可以让图像表现更为流畅。最有效地解决方案是120Hz面板搭载带有ME/MC功能的120Hz驱动IC。ME/MC也叫运动预估及运动补偿，在原有画面显示的每两帧画面中增加一帧，缩短每帧之间的显示时间。这种技术也被称作插帧。

ME/MC的专利属于飞利浦，目前具有ME/MC技术的芯片公司有三家，分别是泰鼎、恩智浦和微科，专利授权来自于飞利浦。恩智浦其实就是飞利浦，后来恩智浦从飞利浦独立出去。

主要的电视品牌如索尼、飞利浦、三星都已经在销售具有120Hz功能的液晶电视，在采用120Hz技术方面，美国市场大约落后欧洲6～9个月。Genesis第一款单芯片的HDTV处理方案Chaplin将支持120Hz技术；泰鼎HiDTV UX/WX数字单芯片专业版SVP-UX/WX也具有ME/MC功能；微科提供一款独立的FRC94xyH芯片，它具有120Hz，ME/MC功能，并且包括额外的视频对比度跟踪器功能；这种多合一的处理芯片主要针对高中端产品。恩智浦的NXP-PNX505X为PNC505X产品家族的一员，也包括ME/MC功能；我国台湾省的联发科MT8226，预计2008年初量产。



10bit液晶电视技术将成主流

传统的液晶电视都是8bit的。面板的bit数，并不代表色彩的色域或者鲜艳程度，而是指色彩的层次。10比特液晶面板的作用就是使色阶之间过度更加自然平滑均匀，一般电视机包括索尼旧款的电视都是采用8bit256层次的，而10bit具有有1024层级，层级数越多表示越精细，色彩过渡更均匀。10bit液晶面板的原理是依靠对液晶体旋转的控制，获得更好的色彩过渡从而获得更好色彩表现能力。

目前索尼、东芝、夏普和康佳都在使用10bit面板。但是索尼的10bit技术显然还不够成熟，以V380A和F310A系列为例，在HDMI接口下，只有8bit效果，其他高端系列对实现10bit效果也有一定的限制。但是这种局面很快就会得到改观。据DisplaySearch提供的信息，在高端液晶电视面板方面，为了提高动画画质表现，所有液晶电视面板供货商都已经开发双倍扫描技术(100Hz/120Hz)及10bit色彩深度开发技术(10bit color depth)，应用产品尺寸分别从32到65英寸。部分面板厂商也正在开发运动预估和运动补偿(ME/MC)计算处理系统而整合到液晶面板模块上。



三星黑水晶

在液晶电视领域，三星的最主要对手无疑是索尼，因此对三星和索尼的产品进行对比PK，是很多消费者关注的问题。在高端机上，索尼和三星都采用三星面板。虽然索尼采用的是S-LCD生产的面板，但是S-LCD公司中，三星的股份超过一半，公司也坐落在韩国，技术上完全采用三星的技术，因此完全可以认为属于三星。

目前，关于索尼和三星高端机的比较，焦点集中到了双方所采用的屏幕上。索尼采用的是10bit面板，三星采用的是黑水晶面板。三星黑水晶面板最出色的地方就在其黑色表现。液晶电视最大的不足就是黑色表现不好，以致影响到液晶电视的整体画质。三星黑水晶面板在黑色上的表现，液晶电视中确实是绝无仅有的，黑色深沉、纯净，黑的透彻而无杂色，甚至和等离子有一拼。但是反对者认为其镜面结构反光严重，在光线明亮的环境下，影响观看效果。

台湾也能生产夏普屏和三星屏

提起液晶电视，很多人仍认为夏普的最好。但是曾经出现过夏普使用台湾屏的“丑闻”，使各厂家对台湾屏非常敏感。经过一段时间的沉寂后，夏普使用台湾屏的问题似乎在人们的记忆中被冲淡了，但是关于夏普屏和台湾屏的问题实际上变得更复杂了。

原本蜂窝状像素是判断夏普面板最重要的方法，如果一台液晶电视的像素在红、蓝、绿和一些深色画面时像素为蜂窝状排列，就可确定是夏普屏。但是从去年6月份开始，台湾奇美也可以生产像素排列为蜂窝状的液晶屏，很多国产液晶面板也是蜂窝状排列的面板。因此，作为普通消费者，虽然可以用肉眼确认夏普的液晶电视都是蜂窝状像素排列，仍不能确认夏普液晶电视一定是使用夏普的面板。由于夏普有使用台湾屏的“前科”，夏普32PX5、32AK7、32BK7、32BK8是否使用的是夏普屏，仍不能确定。

使用奇美生产的“夏普屏”液晶电视还有：

三星32R81B，飞利浦32TA2800、32TA3000、42PFL7422、47PFL7422、部分37PFL7422，康佳32BT26、32DS30、40DS30D，TCL L32M61、L42H78F，夏新32E51，海信4236P，创维42L16HF、海尔LU42R1、东芝42C3000C。还有一些国产的47和52英寸液晶电视屏幕像素为蜂窝状，可能也是奇美生产的。

三星屏，一般指的是S-PVA屏，其面板像素特征为<<<<<<形状。因此人们只要看到屏幕像素的特征为<<<<<<<<，就可以判断是三星S-PVA面板。但是现在台湾友达也可以生产这种“三星屏”。原来早在2006年初，友达就和三星达成协议，交换液晶电视专利技术。目前使用友达生产的“三星屏”的32英寸液晶电视有：夏新32K1。



硬件集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

Part 3 平板电视购机指南



平板电视高参数不可信

购买平板电视的时候，很多读者对亮度、对比度、响应速度等参数非常看重，喜欢追求高参数，但是很多厂家所宣传的参数都有很大水分，和实际的数据相差很多。比如东芝32A3000X这款液晶电视，其说明书上标明的参数为：亮度150nit；对比度366：1；可视角度：左右120度，上下110度；响应时间：20毫秒。虽然看上去参数很低，但是其图像效果比很多亮度标注几千nit，对比度几千，响应速度几毫秒的液晶电视比，效果丝毫不差。

实际上，**亮度**：按照信息产业部公布的国家标准进行检测，液晶电视平均亮度指标在350～600nit之间，个别产品可达到700nit，等离子电视在40～100nit之间。厂家提供的亮度指标，多数都不可信。

对比度：按照信息产业部公布的国家标准进行检测，对比度不会超过500：1，低的只有150：1，厂家提供的参数，动辄几千比1或10000：1，没有参考价值。有消息称日本某品牌将推出30000：1对比度的新品液晶电视，完全是玩文字游戏，根本不可信。

响应速度：按照信息产业部公布的国家标准进行检测，液晶电视的响应速度都在20毫秒左右，所谓的4毫秒、8毫秒都是假的，索尼、东芝、飞利浦说明书上标注的都是20毫秒，三星是18毫秒，这是液晶电视的真实响应速度，所有的液晶电视都是这个水平，也无法解决拖尾问题。

可视角：按照信息产业部公布的国家标准进行检测，液晶电视的水平可视角120度，垂直可视角80度。

点对点 必需带上电脑亲自到商场测试

点对点问题是很多读者购机前最关注的问题之一。实际上，看电视、DVD、高清播放机，用来接PS3或X360，没有点对点问题。点对点问题是电脑和平板电视连接时才有的问题。

点对点实质上是电脑显卡和平板电视的兼容问题。平板电视的分辨率，特别是液晶电视的分辨率主要是1366×768和1920×1080两种，如果是1366的平板电视，就要求能完美兼容电脑输出的1366×768图像；1920的平板，就要求完美兼容电脑输出的1920×1080的信号。不能点对点的具体表现是：

(1)图像不能满屏显示或者图像超出屏幕范围外；

(2)图像不够清晰，边缘有毛刺或重影，图像中的每个像素和平板电视上的每个像素不能完全对应，这就是点对点命名的来历。

要想将平板电视和平板电视连接，做电脑显示设备或播放视频节目，必须学会安装和使用点对点软件powerstrip。

平板电视不能点对点的原因是多方面的，有平板电视本身电路设计和优化的问题，也有电脑显卡本身输出格式不能支持的问题。分辨率1366×768的液晶电视，要求显卡必需输出1366的信号才能点对点。但是对于电脑信号而言，并没有1366×768这种格式，很多显卡不能输出这种信号。

这时，可以安装powerstrip软件，这是一款专门调整显卡分辨率和刷新频率设置的软件，可以增加一些显卡不支持的分辨率和频率。这个软件最新版本已经升级到3.77版，百度上可以搜索到，最好选择为中文注册版，操作比较方便。

如果平板电视是FULL HD的，直接将显卡的输出设定为1920×1080即可，一般不需要powerstrip强制设定的。有的1920不能点对点，可以通过powerstrip调整刷新频率实现点对点。

多数显卡没有1366的输出，这也需要在powerstrip中设定。Powerstrip的设定需要具备少许的电脑操作技能，虽然对于电脑高手来说这只是雕虫小技，但是如果对电脑是一窍不通的菜鸟，可能会很麻烦，所以我们不建议新手玩HTPC或用平板电视接电脑。

如果决定玩HTPC，购买平板电视前，需要掌握powerstrip设置，增加分辨率和刷新频率。打开powerstrip软件，这时屏幕右下角会出现一个彩色显示器的小图标，将光标移动到图标上面直接按左键，出现下拉菜单，按显示器设定，再选择设定，即进入设定菜单。(如图1)

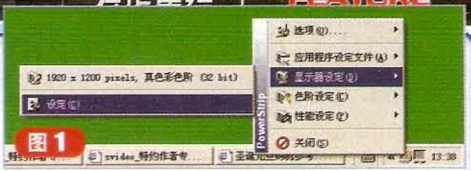
点进阶时序选项。(如图2)

选择自定分辨率。(如图3)

可以直接在左侧列表中选择需要的分辨率，也可以在右侧自己选择分辨率和刷新频率。(如图4)

完成这些设置，就可回到显卡设置菜单设置1366分辨率了。掌握这些，就可以自己测试点对点了。

一台平板电视是否能够点对点，必须自己带电脑到商场亲自测试。点对点问题的实际上远比想像的要复杂，别人点对点的经验只能作为参考。曾经有个网友，在飞利浦42PFL7432和东芝42C3000C之间犹豫，由于离商场较远，使用了商场附近一个同学的电脑做的点对点测试，结果飞利浦没有通过测试，42C3000C最终通过了测试。可是，买回家后用自己的电脑连接，42C3000C居然黑屏，无图像显示。因此购机前必须携带自己的电脑亲自到商场测试，这是因为不同的显卡，点对点结果不同；不同的接口，HDMI、DVI、VGA，点对点结果不同；同样的显卡，不同的驱动版本，结果也不同。


图1

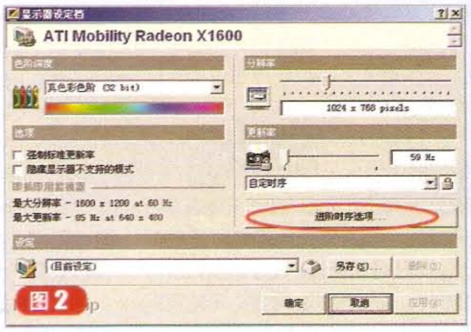


图2

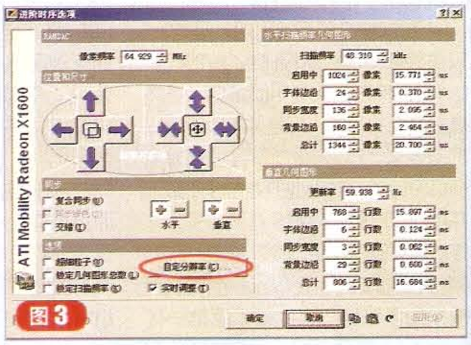


图3



图4

不同观看距离 选多大平板适合

平板电视尺寸和观看距离的关系，因为所观看的节目不同而有所不同。电视节目，按清晰度划分可以分为标清和高清。所谓标清，就是我们目前收看的有线电视和DVD。我们收看的有线电视均为PAL节目，分辨率相当于720×576。DVD分为PAL和NTSC两种，PAL是720×576，NTSC是720×480。高清节目，包括1280×720和1920×1080两种分辨率，实际上1920×1080已经成为全球统一的标准，720p只有美国少数电视台和一些游戏使用，可以忽略不计。



收看不同清晰度的节目，观看距离不同。同样的尺寸，收看高清的时候，需要的距离近，如果距离过远，画面的很多高清细节看不出来。观看普通有线，要求的距离远，距离过近，不但看到的效果不够清晰，而且因为图像分辨率低，图像上的很多噪点、缺陷一目了然。

按照国际无线电咨询委员会(CCIR)的定义，要求高清在屏幕高度3倍的距离观看时，图像应该是透明的，和真实物体基本接近。HDTV图像的比例为16：9。在观看高清节目的时候，要求在屏幕高度3倍的距离上观看效果最佳。而对于有线或DVD节目，要求7倍距离更合适。

观看高清的时候，最佳距离是画面高度的3倍。按照这种关系，我们总结了平板尺寸和最佳观看距离的大致关系。从下表不难看出，目前主流尺寸的平板电视在观看高清节目的时候，只适合2米以内的距离观看。美国的专业人员曾做过实验，3米距离观看高清节目，最佳屏幕尺寸是75英寸，小于75英寸，高清的效果会降低。目前高清节目几乎没有，显然，完全按照这种标准选择电视机并不够现实。更重要的一个问题是价格，虽然平板电视降价幅度较快，但是32英寸仍占据销量一半，主要是价格便宜，目前主流32英寸电视价格在5000～7000元之间，容易为大家所接受。客厅中，40、42英寸需求比较大，关键因素也是价格，目前比较能为市场接受的价格为不到万元。

对于观看有线或DVD而言，一般要求观看距离为画面高度的7倍。实际上，现在购买平板电视，很少有用来观看高清的，基本是观看DVD和有线。观看距离不足3米的，选择32英寸已经足够，3.5米左右距离，40和42英寸是适合的尺寸。4米距离适合选择46、47英寸液晶。4.5米左右的观看距离，适合选择50英寸等离子或52英寸液晶。

高清节目的最佳观看距离

平板尺寸(英寸)	32	37	40	42	47	50	52
屏幕高度(厘米)	40	46	50	52	59	62	65
最佳观看距离(米)	1.2	1.4	1.5	1.6	1.8	1.9	2.0

DVD节目的最佳观看距离

平板尺寸(英寸)	32	37	40	42	47	50	52
屏幕高度(厘米)	40	46	50	52	59	62	65
适合观看距离(米)	2.8	3.2	3.5	3.6	4.1	4.3	4.5

HDMI已成标配 HDMI 1.3没有意义

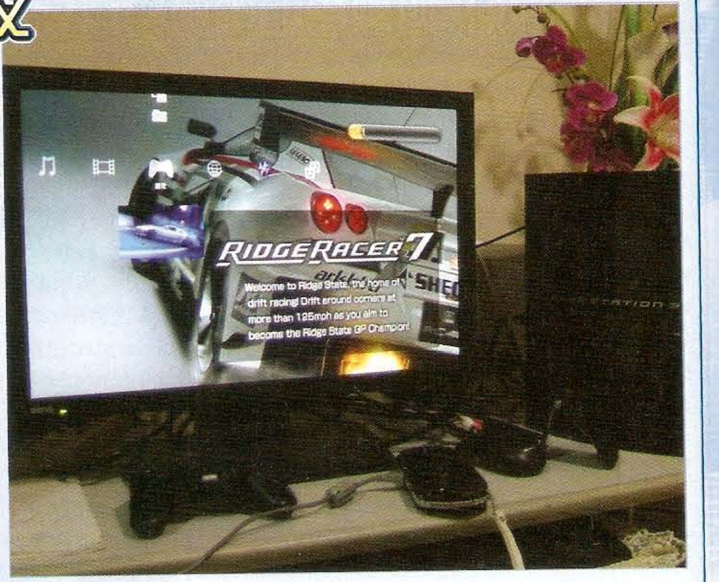
平板电视兴起已经有3年时间，伴随着平板电视的兴起，HDMI也走进了人们的视线。最初的平板电视只有模拟接口，就和当时的DVD一样，最高级的接口就是逐行扫描的色差。

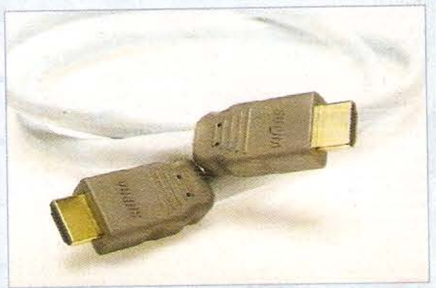
对于平板电视这种新兴的点显示信号的电视而言，模拟的色差接口显然无法满足其要求，特别是随着液晶电视的全高清化，色差必然遭到淘汰。对于色差来说，由于本身在设计的时候，就有带宽的限制，不能完美显示1920×1080的信号。

于是DVI接口开始出现，但是DVI只是昙花一现，就被HDMI所取代。DVI这种接口其实是电脑接口，虽然信号是全数字的，但是并不适应电视机的要求，HDMI接口本身是针对电视机设计的，对电视的兼容性更好，并且可以同时传输数字音频信号，连接使用更简捷，更方便。最初，只有高档机才有HDMI接口，低档机只有模拟的色差接口，比如索尼第一代BRAVIA液晶电视，只有V系列有HDMI接口，低档的S系列只有色差接口。很多国产液晶电视也只有高档机才配备HDMI接口。但是这种情况已经发生了彻底的改变，目前，HDMI已经成为平板电视的标准配置，市场上所有的32英寸以上平板电视，全部具有HDMI接口。

HDMI接口成为标配后，不同档次液晶电视HDMI接口的选择上仍有很大差别，其中一个重要差别就是接口数量。

入门机和中低档机，一般只有1组HDMI接口。对于多数用户而言，HDMI其实是用不上的。很多网友在购买液晶电视的时候，促销人员都会说，等安装机顶盒后，就需要HDMI了。实际上，现在大力推广的数字电视，清晰度和普通有线仍是同一水平的，HDMI根本没有必要。而且市面上的机顶盒，制造成本仅仅二三百元，根本没有HDMI输出接口。因此对于绝大多数普通用户，1组HDMI接口已经足够了。





在中高档产品上，则具有2组甚至多组HDMI接口。多组HDMI接口，对于高端用户显然是必需的。目前具有HDMI接口的高清播放设备已经很多，常见的有HTPC、高清播放机、HD DVD播放机、BD播放机、高清机顶盒、PS3等。很多网友同时拥有两种以上的高清播放设备，或者今后会拥有两种以上高清播放设备，多组HDMI接口十分必要。

HDMI线热拔插极易因静电烧毁HDMI电路上的芯片，经常拔插HDMI也很不方便。

目前HDMI的最高版本是1.3版，和1.1、1.2版比，有如下新特性和功能：

(1)带宽从5Gb/s提高到10Gb/s；

(2)色彩从24bit提高到48bit；

(3)支持xvYCC宽色域；

(4)支持DOLBY TRUE HD和DTS-HD；

(5)新增唇形同步技术，解决音视频不同步问题；

(6)新增迷你接口。

对于绝大多数用户而言，HDMI1.3接口，和HDMI1.1比起来，并没有实际意义，即使是接收HD DVD、BD、PS3节目，HDMI1.1已经足够了，实际上，HDMI1.1也可以支持1080p图像。在HDMI接口下，只要电视机电路足够好，1080i和1080p图像效果是同样的，没有区别。

目前具有1.3接口的平板电视有：东芝XF300系列；松下PZ700C系列；夏普RX1系列；飞利浦9系列；三星N8、F8液晶、Q9、P9等离子；长虹866系列；康佳30、36系列；TCL H78、M71D系列；海信V69天翼系列、海尔T系列。

到2008年底，HDMI1.3版接口将普及。

HDMI线的选购

对于大多数用户而言，高清播放机都放在液晶电视的旁边，需要的HDMI线不超过2米，短的1米就够了，一般选择1.5米HDMI线即可。

5米以下线材都认为是短距离传输，HDMI线的选择比较简单，影响线材质量的一个重要是因素的导线的粗细，对于HDMI线，可以分为24、26、28和30号几种线，数字越小，线径越粗，效果越好。对于5米以下的线，选择28和30号的线即可，1.5米不超过50元为宜，5米线不超过150元。

长距离传输，对HDMI线材的要求非常严格。

决定HDMI线材质量的因素除了线径的粗细外，还有如下几点：

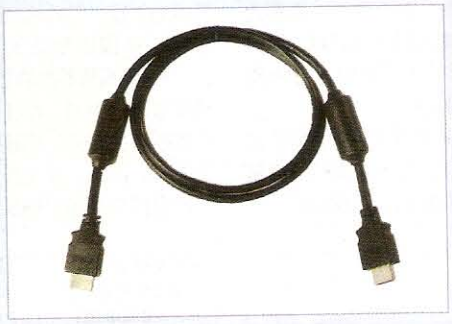
(1)原材料的选用。好的线材，芯线是镀银的，而低价烂线为镀锡的。

(2)生产工艺。导线外层的绝缘体发泡同传输质量息息相关，低档发泡生产设备只要10万元，高档设备高达1600万元，质量差别悬殊。

(3)屏蔽效果。低档设备生产的HDMI线，屏蔽效果只有80～85%，而高档线材效率达到95%。

长距离传输，在传输1080i或720p信号时，差别不大，但是传输1080p信号时，对线材的要求很苛刻，如果线的质量不过关，轻则出现屏幕跳跃，大片红斑现象，重则没有信号。

因此长距离线的选择要非常谨慎。选择的时候，不能仅看线的外部粗细，很多看上去很粗的线，只是外皮做的厚，实际上都是28号线，根本不能传输1080p的信号。10米以上的HDMI线传输1080p信号，要求最好是24号线，至少也要保证26号线。24号线，传输1080p信号，可以达到45米。而28号线传输1080p信号，即使是10米距离也无法保证质量。需要提醒读者注意的是，HDMI线没有1.1和1.3版本的区别，只有质量好坏的不同。



100Hz、120Hz的选择

我们已经知道具有100/120Hz和ME/MC技术的液晶电视已经成为今年液晶电视的新发展方向，但是在购买的时候，里面却大有玄机。

最高级的一种液晶电视具有100/120Hz，ME/MC技术，在接收有线电视和看电影的时候，都可以有效解决拖尾现象，效果最好。目前只有夏普的RX1系列、东芝XF300系列和索尼的X300A系列拥有。

第二种是拥有100Hz，ME/MC技术，主要是飞利浦9系列和三星F8系列，三星F8系列也只有46英寸以上大屏幕。但是这种电视的缺点是明显的，因为多数电影，包括高清电影，高清游戏，刷新频率均为60Hz，这时候100Hz不起作用。

第三种比较多见，具有120Hz，ME/MC技术。包括海信真+；TCL H78、M71D系列；康佳36系列；长虹即将上市的866系列；海尔T系列。这些产品也有一个缺陷，就是在收看PAL制节目的时候，由于刷新频率为50Hz，这个功能不起作用。

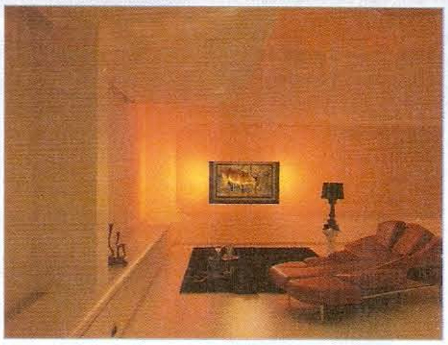
特殊功能慎选用

一些平板电视在宣传中往往依靠一些特殊功能吸引消费者的关注，但是这些功能有的不实用，有的和宣传有差距，除了多花钱外，并无实质意义。

典型之一是可录液晶，液晶电视通过USB接口连接移动硬盘，软件增加相应的功能，可以进行录像，这就是可录液晶。目前LG、海信、海尔、TCL、厦华等都有产品推出，但是价格相对较高，需要这个功能的用户不是很大，其作用有限。目前录像液晶功能已开始被市场所冷淡，相信很快会淡出市场的。

典型之二是创维的酷开。目前诸如USB接口这种附加功能，已经不能吸引用户了，国货开始尝试其他特别的功能。最有代表性的当属创维的酷开液晶电视。创维“酷开”彩电包括L18RM和L28RM两个系列，主打“酷影”、“酷乐”和“酷K”三大特色功能。“酷影”是指此类电视能播放互联网上流行的Rm/Rmvb格式视频，比较简单；“酷乐”是指该电视具有震撼的音乐、MTV欣赏功能，也不新奇；而“酷K”功能则能使用户通过内置的歌曲库，把KTV搬回客厅中，同时可在电视上实现自编MTV，属于首创。但是是否符合消费者需求，有待观察。

典型之三是索尼的10bit面板驱动技术。索尼10bit液晶电视，虽然拥有10bit面板驱动技术，但是消费者购买之后，未必能实现10bit效果，即使是最高端的X300A系列，也有一定条件限制，各种型号的限制非常复杂。比如X300A系列，如果用1080i以下的分量模式接收，需要在电影模式下才能达到10bit效果，如果用1080i以下的HDMI接收，也需要在电影模式下，而且HDMI输入信号需要10bit以上。如果用1080p的HDMI模式，没有电影模式限制，但是HDMI输入信号仍需要10bit以上。但是目前为止，市场上还找不到10bit以上的



高清1080p的信号，如果您购买了索尼X300A系列液晶电视，恐怕也无法在HDMI接口下享受到真正的10bit效果。

其他系列若需要达到10bit效果，也同样有很多限制。还有一些系列，在很多情况下根本达不到10bit效果，只有8bit画质。详细情况请看下表。



		X系列	W系列	D系列	F系列	V系列(注5)	M系列
		70X300A	52W300A	46D300A	46F310A	46V380A	37M300A
		52X300A	46W300A	40D300A	40F310A	40V380A	32M300A
		46X300A	40W300A	32D300A			
		10bit液晶面板驱动	10bit液晶面板驱动	10bit液晶面板驱动	10bit液晶面板驱动	10bit液晶面板驱动	10bit液晶面板驱动
输入接口	信号格式	画质效果					
分量输入端子	1080p	10-bit	10-bit	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
分量输入端子	1080i	10-bit(注1)	10-bit	8-bit	10-bit	10-bit	8-bit
分量输入端子	720p	10-bit(注1)	10-bit	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
分量输入端子	576p	10-bit(注1)	10-bit	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
分量输入端子	480p	10-bit(注1)	10-bit	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
分量输入端子	576i	10-bit(注1)	10-bit(注1)	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
分量输入端子	480i	10-bit(注1)	10-bit(注1)	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
HDMI接口	1080p	10-bit(注4)	10-bit(注4)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)
HDMI接口	1080i	10-bit(注2)	10-bit(注4)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)
HDMI接口	720p	10-bit(注2)	10-bit(注4)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)
HDMI接口	576p	10-bit(注2)	10-bit(注4)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)
HDMI接口	480p	10-bit(注2)	10-bit(注4)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)
HDMI接口	576i	10-bit(注2)	10-bit(注2)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)
HDMI接口	480i	10-bit(注2)	10-bit(注2)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)	8-bit(注3)
S输入端子	576i	10-bit(注1)	10-bit(注1)	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
S输入端子	480i	10-bit(注1)	10-bit(注1)	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
视频输入端子	576i	10-bit(注1)	10-bit(注1)	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
视频输入端子	480i	10-bit(注1)	10-bit(注1)	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
无线输入端子	576i	10-bit(注1)	10-bit(注1)	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
无线输入端子	480i	10-bit(注1)	10-bit(注1)	10-bit	10-bit	10-bit	8-bit
模拟电脑接口	—	10-bit	10-bit	8-bit	8-bit	8-bit	8-bit
USB接口	—	8-bit	—	—	—	—	—

注1：电影模式(默认设置)。 注2：电影模式(默认设置)而且HDMI输入信号需要10bit以上。 注3：HDMI输入信号10bit以上不能支持。
注4：HDMI输入信号需要10bit以上。 注5：索尼BRAVIAKLV-32V300A拥有8bit液晶面板驱动。

玩游戏最好别选等离子



对于本专辑读者而言，多数人购买平板电视是要玩PS3高清游戏的。从图像效果讲，等离子在黑色、对比度、运动画面、通透性方面优于液晶，但是画质好不能成为选择等离子的惟一理由，下面两种情况下不宜选择等离子，最好是选择液晶电视。

——用来做电脑显示器，浏览网页和欣赏静态画面。如果使用等离子浏览网页和静态画面，极易发生烧屏问题，甚至等离子产品的说明书上也有这种提示。

——用来玩游戏。即使是玩动态画面游戏，也有烧屏危险。刚有一位网友反应新买的松下42PV70C，玩PS3只有3小时，游戏画面上的血槽就在屏幕上留下了浅浅的痕迹。虽然看一段电视节目后可能会消失，也不能让人放心地用来玩游戏。游戏画面是动态的，但是游戏上一些图案是静止的，比如上面提到的血槽，仍很危险。

这种烧屏的发生几率并不是非常大，有很多网友反映同样机型，同样游戏时间，未发生烧屏现象，也有网友反映长时间玩游戏出现印迹后，关机或观看电视节目一段时间后，印迹自然消失了。尽管如此，我们还是提醒读者慎重选择等离子用来玩游戏。

Part 4 高端平板电视推荐



索尼46X300A

推荐指数 | 7分　　参考价格 | 29999元

基本参数

分辨率：1920×1080
面板：三星10bit面板，100/120Hz驱动
屏幕质保：2年
整机质保：1年
电路质保：3年
VGA接口：1组
HDMI接口：3组，支持1080p
画中画：双调谐器双画面
不含底座尺寸：约1262×734×123mm
含底座尺寸：约1262×795×322mm

专业评分

项目	分数
画质	9分
功能	8分
外观	7分
性价比	7分

专家点评

这是索尼的旗舰级产品，但是外观感觉比较笨拙，图像色彩鲜艳，画面通透清新，暗部层次处理的仍可圈可点，高亮画面处理的质感强。具有100/120Hz技术，图像更平稳。

三星46N81B

专业评分

项目	分数
画质	9分
功能	8分
外观	8分
性价比	8分

基本参数

分辨率：1920×1080
面板：三星黑水晶面板
屏幕质保：1年
整机质保：1年
电路质保：1年
VGA接口：1组
HDMI1.3接口：3组
画中画：有(单谐调器)
不含底座尺寸：1176×114×693.8mm
含底座尺寸：1176×320×761.4mm

专家点评

三星高端产品，除了外观设计时尚精致外，最大特点是采用的黑水晶面板，画面黑色表现纯净、深沉，液晶电视中无出其右者。但是价格也较高，因此性价比有些打折扣。



推荐指数 | 8分　　参考价格 | 18999元



东芝 46XF300

推荐指数 | 8分　　参考价格 | 19999元

专业评分

项目	分数
画质	9分
功能	8分
外观	9分
性价比	8分

基本参数

分辨率：1920×1080
面板：三星屏，10bit，100/120Hz，ME/MC
VGA接口：1组
HDMI接口：3组，1080p
不含底座尺寸：1070×659×148mm
含底座尺寸：1070×713×302mm

专家点评

外观精致典雅，是同类产品中边框最细的，只有2厘米左右，图像色彩鲜艳生动，画面通透性高，高亮画面质感强，暗部细节丰富，对比度处理得好，黑色有较深沉的表现。

硬件集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

飞利浦 47PFL9532

专业评分

项目	评分
画质	9分
功能	8分
外观	8分
性价比	8分

基本参数

分辨率：1920×1080
面板：LPL屏，100Hz驱动
VGA接口：无
HDMI接口：3组
USB接口：1组
数字输入音频：1组
其他功能：LED流光溢彩，自动音量平衡，旋转底座
不含底座尺寸：1157×752×117mm
含底座尺寸：1157×820×305mm

专家点评

这是一款高档机，外观设计的比较时尚，黑色外观精致清新。图像效果表现好，图像的亮度高，对比度处理得好，高亮画面质感强烈，细节丢失少，暗部细节丰富。遗憾的是，此机只有100Hz，而没有120Hz。



推荐指数 8分　**参考价格** 18999元

夏普 46RX1



推荐指数 7分　**参考价格** 27900元

基本参数

分辨率：1920×1080
面板：夏普8代屏，10bit，100/120Hz驱动
屏幕质保：3年
整机质保：1年
电路质保：3年
VGA接口：1组
HDMI1.3：3组
尺寸：1137.3×801.8×350mm

专业评分

项目	评分
画质	9分
功能	8分
外观	9分
性价比	7分

专家点评

作为一款高档机，该产品除了外观设计时尚高雅外，图像色彩鲜艳，黑色表现一流，水平不输索尼X系列。

松下 50PZ700C

专业评分

项目	评分
画质	8分
功能	8分
外观	8分
性价比	8分

基本参数

分辨率：1920×1080
屏幕质保：2年
整机质保：1年
电路质保：3年
VGA接口：1组
HDMI1.3：3组
其他多媒体接口：SD记忆卡插槽(兼容SDHC)
画中画：双画面(双调谐器)
不含底座尺寸：1266×802×138(屏幕部分97)mm
含底座尺寸：1266×850×369mm

专家点评

这是一款50英寸全高清等离子，同日立的50英寸全高清等离子比起来，黑色表现更出色，亮度更高，通透性更好。但是同50PV70C比较，则略有差距。同52英寸液晶电视比，图像效果更佳，价格更便宜，性价比高。



推荐指数 8分　**参考价格** 20000元

Part 5 高性价比平板电视推荐

康佳42CT36AC



推荐指数 | 7分　　参考价格 | 10999元

基本参数

分辨率：1366×768
面板：LPL屏
重要功能：100/120Hz，ME/MC，10bit（不保证所有批次产品）
屏幕质保：3年
整机质保：1年
电路质保：3年
VGA接口：1组
HDMI接口：2组1.3版
USB接口：2组USB2.0
画中画：有
不含底座尺寸：1040×115×714mm
含底座尺寸：1040×292×760mm

专业评分

项目	评分
画质	8分
功能	9分
外观	8分
性价比	7分

专家点评

这是康佳的高端产品，图像色彩准确沉稳，对比度处理得好，暗部细节丰富，图像效果稳定，但是价格相对也高些，性价比略受影响。

三星40M81B

专业评分

项目	评分
画质	7分
功能	8分
外观	8分
性价比	8分

基本参数

分辨率：1920×1080
面板：三星屏，也有使用台湾屏
屏幕质保：1年
整机质保：1年
电路质保：1年
HDMI：3组
VGA接口：1组
画中画：有(单谐调器)
含底座尺寸：971×300×687mm
不含底座尺寸：971×87.2×628mm

专家点评

这款电视属于中档机，外观高档精致，图像色彩鲜艳，亮度高，通透性好，对比度尚可。具有一定性价比，但是一定要注意有的批次采用的是台湾屏。



推荐指数 | 8分　　参考价格 | 9499元

飞利浦42PFL7422



推荐指数 | 8分　　参考价格 | 8999元

专业评分

项目	评分
画质	8分
功能	8分
外观	7分
性价比	8分

基本参数

分辨率：1920×1080
面板：奇美屏
VGA接口：1
HDMI接口：2
不含底座尺寸：1039×682×107mm
含底座尺寸：1039×745×291mm

专家点评

一款中档偏下机，外观设计的比较时尚，银色和黑色套色悬浮造型，数码气息浓郁。图像效果表现好，图像的亮度高，对比度处理好，高亮画面质感强烈，细节丢失少，暗部细节丰富。是42英寸全高清液晶电视中，比较值得推荐的一款产品。

索尼40V380A

专业评分

画质	7	分
功能	8	分
外观	8	分
性价比	8	分

基本参数

分辨率：1920×1080
面板：三星10bit面板
屏幕质保：2年
整机质保：1年
电路质保：3年
VGA接口：1
HDMI接口：3，支持1080p
画中画：单调谐器双画面
不含底座尺寸：约981×643×110mm
含底座尺寸：约981×696×265mm

专家点评

这款电视属于中端偏下档次，最大特点是价格便宜。外观高档精致，图像色彩鲜艳，亮度高，通透性好。对比度尚可。值得注意的是，在HDMI接口下，图像效果只有8bit。



推荐指数 8分　**参考价格** 8999元



推荐指数 8分　**参考价格** 12999元

东芝 46C3000C

专业评分

画质	8	分
功能	8	分
外观	9	分
性价比	8	分

基本参数

分辨率：1920×1080
面板：三星屏
VGA接口：1
HDMI接口：2，支持1080p
不含底座尺寸：1132×710×147mm
含底座尺寸：1132×763×352mm

专家点评

这款电视外观精致典雅，图像色彩鲜艳生动，画面通透性高，高亮画面质感强，暗部细节丰富，对比度处理得好，黑色有较深沉的表现。是46英寸全高清液晶电视中非常值得选择的产品。

三星 50Q91H

专业评分

画质	9	分
功能	9	分
外观	8	分
性价比	9	分

基本参数

分辨率：1366×768
屏幕质保：1年
整机质保：1年
电路质保：1年
VGA接口：1组
HDMI1.3接口：3组
画中画：有(单谐调器)
含底座尺寸：1231×316×849mm
不含底座尺寸：1231×105×789mm

专家点评

这是一款50英寸等离子电视，图像效果表现佳，色彩、黑色、通透性、对比度和动态画面都非常不错。但因为是等离子电视的关系，以玩游戏为主的高清用户选择时要谨慎。



推荐指数 9分　**参考价格** 13999元

文 长心虫 编 胜负师 美编 一刀



Blu-ray 蓝光攻略

2008年2月19日，东芝发表正式声明称将退出HD DVD业务。由此正式确定，蓝光是DVD的正式接班人，未来属于蓝光！

而我们心爱的PS3最重要的功能之一，就是蓝光影碟的播放功能！因此只有真正享受到了蓝光，才算是让PS3发挥了所有的能力。

那么下面就让我们先来了解一下基本的蓝光知识，以加深对蓝光的认识，然后再浏览目前都有哪些蓝光电影值得购买。

什么是“蓝光”？

蓝光(Blu－ray)或称蓝光碟(Blu－ray Disc，缩写为BD)，是新一代的光盘格式，光盘的标准尺寸和CD及DVD一样直径为12厘米。标准BD可以存储的信息容量是标准DVD的5倍。蓝光的标准由蓝光协会(Blu–ray Disc Association，简写为BDA)制定，BDA由全球180家公司组成，包括索尼、苹果、戴尔、三星、迪士尼等等。

为什么要叫做蓝光？

之所以叫蓝光，是因为其用来读写数据的激光波长为405纳米(nm)，刚好是光谱之中的蓝紫光，蓝光因而得名。(DVD采用的是650nm波长的红光读写器，CD则是采用780nm波长的红光读写器)

波长的不同就会影响激光所能够读写的精度，这个精度具体就是波长的一半，因此650nm波长激光能读写的是325nm的点，而BD采用的405nm波长激光能够读写202.5nm的点，所以同样尺寸的一张光盘，点多了，记录的信息自然也就多了！(蓝光盘能够提高容量还有数据轨道之间的距离更小等原因，具体参见后面的表格)

蓝光FAQ

Q1：蓝光的格式、容量及类型有哪些？

单层的蓝光碟的容量为25GB，双层的蓝光碟容量为50GB，这是两种最成熟，也最普及的格式(类似于DVD中的D5及D9)。凭借蓝光技术的进一步发展，多层蓝光也是可以实现的，这样蓝光碟的总体容量可以达到100GB甚至200GB以上。目前蓝光盘的类型包括三种：

(1)BD–ROM：只读BD，这是最常用的类型，我们购买的PS3游戏、蓝光电影等都属于这种光碟。

(2)BD–R：可以写入一次数据(即可刻录一次)的蓝光碟。

(3)BD–RE：可以多次写入数据的蓝光碟。

Q2：蓝光光驱的读取速度如何？

蓝光光驱单倍速的读取速度是36Mbps。而现在的高清影像，要求达到54Mbps的速度，因此现在的蓝光播放器都达到2倍速(72Mbps)以上的读取速度，PS3就是2倍速的BD光驱。

Q3：目前蓝光电影常用的视频编码格式都有哪些？

蓝光电影常用的视频编码格式有3种：

(1)MPEG–2：这种编码也用于DVD中，只是在蓝光中使用的是更高的码率的MPEG–2。

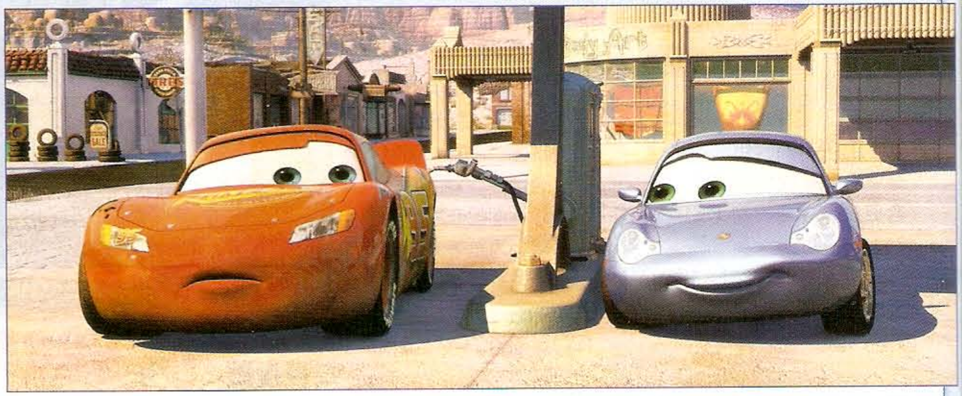
(2)MPEG–4 AVC：这是MPEG–4标准中的一部分，该编码也叫做H.264。

(3)VC–1：即SMPTE VC–1，这一标准基于微软的WMV(Windows Media Video)技术。

三种编码格式都比较常见，具体使用哪种格式，完全是由电影光碟的发行商自行选择的。

Q4：BD可以兼容DVD、CD吗？

能同时读写BD、DVD及CD的光头早已研制成功，PS3的蓝光光驱就可以同时读取这三种光碟。(也就是说PS3读取BD、DVD及CD都是使用同一个光头)



硬件集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

CHECK1 BD的具体技术参数

参数	BD	DVD
存储容量	25GB（单层） 50GB（双层）	4.7GB（单层） 8.5GB（双层）
激光波长	405纳米（蓝色激光）	650纳米（红色激光）
光圈数值	0.85	0.6
光碟直径	120毫米	120毫米
光碟厚度	1.2毫米	1.2毫米
保护层	0.1毫米	0.6毫米
硬质覆盖层	有	无
轨道间距	0.32微米	0.74微米
数据传输率	36.0Mbps（1倍速）	11.08Mbps（1倍速）
视频及音频碟所要求的传输率	54.0Mbps	10.08Mbps
最大视频分辨率	1920×1080(1080p)	720×480/720×576(480i/576i)
最大视频码率	40.0Mbps	9.8Mbps
视频编码	MPEG-2 MPEG-4 AVC SMPTE VC-1	MPEG-2 - -
音频编码	Linear PCM Dolby Digital Dolby Digital Plus Dolby TrueHD DTS Digital Surround DTS-HD	Linear PCM Dolby Digital DTS Digital Surround - - -
互动性	BD-J	DVD-Video

CHECK2 正版蓝光的购买渠道有哪些？



除了到附近的游戏店或音像店购买外，还可以利用以下方法去购买。

淘宝

应该不少人已经有在淘宝购物的经验了，在淘宝上输入相应的关键词，例如：蓝光、BD、中文，就可以找到相应的商家了。不过要注意的是，有少部分商家，将一些未确定是否有中文字幕的蓝光碟，直接标为中文字幕，这个最好小心一些选购。

香港自由行

在家中办一个港澳通行证就可以亲自到香港购买蓝光了。还可以顺便旅游一把，不过相较之下这种方法要比网购麻烦得多。

日本及美国的亚马逊购物网站

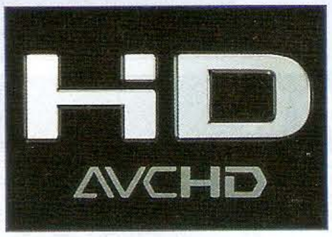
要到美日的Amazon站(www.amazon.com以及www.amazon.co.jp)购买蓝光，首先要申请一张国际信用卡才可以支付，现在国内信用卡选择很多，只要申请时问清楚是否具有国际支付能力即可。

至于具体如何到Amazon购物，这里限于篇幅有限，就不详细说明了，大家可以在网上搜索一下购物的流程。注意Amazon时常会推出蓝光电影的促销，例如买一送一，或是买二送一，这个时候出手是最好的了。另外因为是跨国购买，所以邮费比较贵，所以尽可能一次性多买几张碟吧。

CHECK3 关于Mini-BD和AVCHD

现在有人开始销售可以让PS3播放自选刻录的高清影像DVD，并称之为Mini-BD或AVCHD，以下就来介绍一下这些碟的真实情况。

首先说一下AVCHD，这其实是松下和索尼在2006制定的用于高清数码摄像机的一种标准规格，也就是在高清DV拍摄时，以AVCHD格式来录制画面。因此AVCHD只是一种影像格式，同时它所采用的视频及音频编码规格(视频是MPEG-4 AVC，音频是Dolby Digital或Linear PCM)，也是蓝光所支持的音视频编码规格中的一种(详见前面的BD规格表)。所以AVCHD影像是可以直接由蓝光播放机以及PS3直接进行播放的。至于AVCHD的载体，则和一般文件一样完全没有限制，可以是DVD，可以是CD，也可以是移动硬盘等等。



至于Mini-BD，则是有人将网上下载的高清电影，加上中文字幕转制成AVCHD格式，再刻录在DVD上，这样就可以让PS3播放用DVD光盘装载的AVCHD电影了。目前Mini-BD分辨率有采用720P的，也有采用1080P的，其中720P的Mini-BD一般只用一张D5碟即装下一部电影，这种方法对画质的影响还是比较大的，但电视越小，这个画质的影响就越不明显了(一般40寸以下的电视，这个差别就比较难辨认了)。因此对于用户来说，这可以作为一种替代品来观赏高清电影。

CHECK4 何谓BD-9及BD-5

BD-9及BD-5，实际上也就是比Mini-BD更进一步的AVD-HD了。这种影像碟，仍采用DVD-5或是DVD-9来装载AVCHD影像，但却可以做到像一般的影碟那样更换音轨、切换字幕，甚至还可以分段落查看。

由于BD-9及BD-5已经可以实现切换音轨及字幕，因此为这些光碟加入中文音轨或是加入可切换的中文字幕就成为可能，所以虽然目前这种碟在市面上还较少，但相信这种形式的光碟未来会因为较受欢迎而有一定程度的普及。

注：Mini-BD、BD-9及BD-5，这几个称呼都是国内玩高清的人自行定的名字，因此有时候在网上这几个名字是混用的。而一些较专业的论坛把上面所有的这些格式都统称为AVC-HD，他们认为只有把标准BD的内容完完整整地搬到DVD上，这才能叫Mini-BD、BD-9及BD-5。(包括动态菜单、未经重新编码的1080p影像等等)

CHECK5 请购买蓝光正版

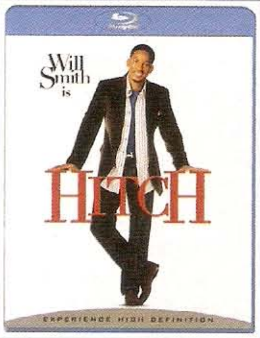
由于蓝光的特殊性，因此现在的DVD生产线无法直接改造成BD的生产线，所以相信国内很长一段时间内不可能出现BD的盗版。而现在的过渡产品，不论是AVCHD、Mini-BD，还是BD-9、BD-5，由于容量上实在是相差太多，不但图像清晰度比BD差，而且BD正版中的很多好东西都无法享受到，包括全互动式的菜单(很多BD的菜单都酷到掉渣)、各种花絮内容，以及BD-JAVA游戏等等。还有就是劣质光盘对光头的损耗也是比较大的。

所以享受蓝光最好的方法还是和购买游戏一样——买正版。实际上，蓝光电影所支持的1080p解析度影像，已经能够很好地满足家庭影院超大尺寸的显示要求了，因此在未来的很多年里，BD都会是主流的影像格式。所以你买的每一张正版蓝光，都具有很高的收藏价值，让你几年后拿出来仍然可以反复欣赏，而不用担心没几年就过时了。所以你可以这样选择：自己喜欢的经典电影，就收藏一张正版，而自己只是想看看然后飞碟的电影，就考虑买Mini-BD这类的替代品就行了。



中文字幕蓝光电影推荐

全民情敌

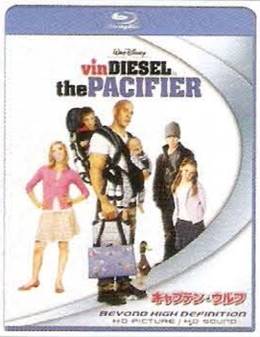


BD发行日期 2006年6月20日 | 版本 美版
年份 2005年 | 类型 爱情/喜剧 | 容量 25GB×1

这是威尔·史密斯尽情展现其喜剧天分的爱情喜剧。他在片中扮演一位约会专家，专门帮助追求过程中碰到困难的男子，但他也有自己的原则：客户们必须真心喜欢"目标"，而不是寻花问柳……片中的约会建议可是真的很实用哦！这部蓝光是最早的发行的一批蓝光，花絮内容较少。

推荐指数 ★★★★☆

超级奶爸



BD发行日期 2006年12月6日 | 版本 日版
年份 2005年 | 类型 喜剧/动作 | 容量 25GB×1

想不到范·迪塞尔这样一个壮汉演起迪士尼系的喜剧来也能够这么游刃有余，证明他绝不是光有肌肉。迪塞尔扮演一位立下赫赫战功的海豹突击队员，结果却被委派了一项保护任务——成为五个让人头大的小鬼的保姆兼保镖。本片剧情极为搞笑，同时迪塞尔也仍有机会一展身手。

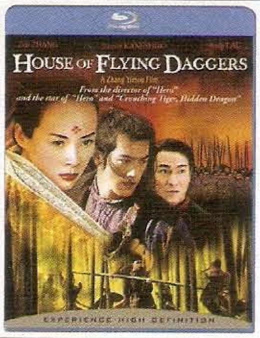
推荐指数 ★★★★☆

十面埋伏

BD发行日期 2006年6月20日 | 版本 美版
年份 2004年 | 类型 古装/动作 | 容量 25GB×1

张艺谋导演自《英雄》之后，又一部以国际市场为目标的电影。电影画面延续了张导一贯的大气与美感，动作场面也极为震撼。而且几位在国际也有知名度的影星的加入更令影片在全世界也受到欢迎，包括金城武、章子怡及刘德华。（注：此片蓝光无中文字幕，但备有中文配音）

推荐指数 ★★★☆☆

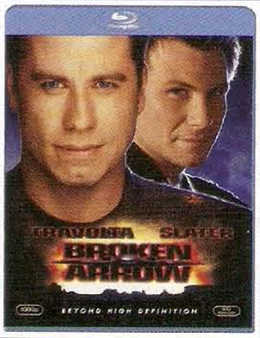


断箭

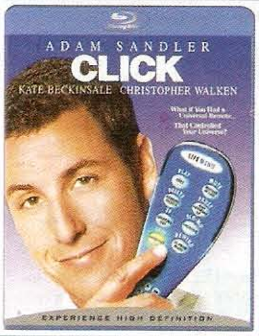
BD发行日期 2007年2月13日 | 版本 美版
年份 1996年 | 类型 动作 | 容量 25GB×1

吴宇森进军好莱坞以后交出的一份令所有人满意的成绩单！本片完美地结合了吴导的风格与好莱坞大片的风格，对于一正一反两大主角的塑造极为成功。大明星约翰·特拉沃塔扮演反派主角，他在片中密谋盗窃国防部一枚核弹与恐怖分子作交易，于是一场空前的惊人对抗展开了！

推荐指数 ★★★★☆



人生遥控器

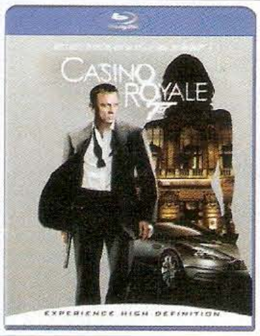


BD发行日期 2006年10月10日 | 版本 美版
年份 2006年 | 类型 科幻/喜剧 | 容量 50GB×1

亚当·桑德勒主演的经典喜剧。影片主人公获得一个神奇的遥控器，它能够像看DVD一样让自己的时间暂停、慢进、前进，甚至直接跳入下一章。影片在疯狂搞笑的同时，也相当感人，鼓励人们应当积极体验人生百味。大美女凯特·贝金赛尔在片中扮演人妻，但仍漂亮得一塌糊涂。

推荐指数 ★★★★☆

007之皇家赌场



BD发行日期 2007年3月13日 | 版本 美版
年份 2006年 | 类型 动作 | 容量 50GB×1

所有人都想不到，丹尼尔·克雷格竟然能够如此成功地成为新一代007。新生的007电影，故事也从邦德刚刚成为007开始，同时电影风格更为写实，也更为火爆，而对于邦女郎的塑造，本片也可以说是最令人印象深刻的一次。蓝光版完美的画质及音质体现了索尼的高清实力与决心。

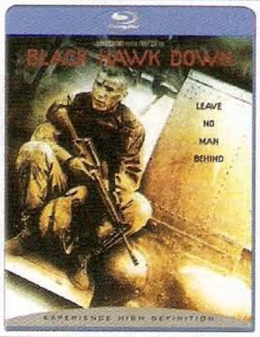
推荐指数 ★★★★★

黑鹰坠落

BD发行日期 2006年11月14日 | 版本 美版
年份 2001年 | 类型 战争/动作 | 容量 50GB×1

绝对能够充分发挥你的PS3蓝光播放威力的电影！故事改编自发生在1993年的真实事件——两架美军的黑鹰直升机被索马里军队击落，随后救援行动展开。大导演雷德利·斯科特在片中对于现代战争场面的描绘简直是电影界教科书级别的，而蓝光版画面及音响的制作都堪称完美。

推荐指数 ★★★★★

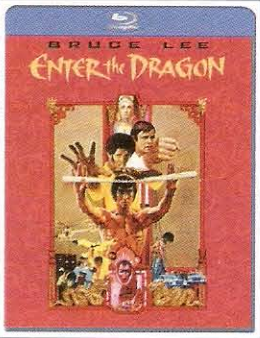


龙争虎斗

BD发行日期 2007年4月17日 | 版本 美版
年份 1973年 | 类型 动作 | 容量 50GB×1

经典的李小龙电影之一！故事是讲少林出了两名高徒韩李二人，韩早叛师门，后在一座岛上举行世界比武大会，而李则在警方安排下参加这次比武大会……片中除了展现李小龙在截拳道方面的实力外，还充分展示了他对武器的精通，包括齐眉棍、菲律宾短棍、双截棍三种武器，因此极有看头。

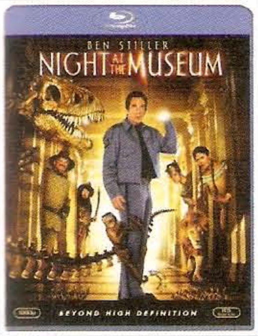
推荐指数 ★★★★☆



注1：不同的版本，字幕的情况不同，因此请注意看是美版还是日版具有中文字幕！ 注2：推荐名单以蓝光(BD)的发行时间先后为序排列，年份指影片或节目原本的推出时间。
注3：本文所有资料均来自官方，极个别的影碟有可能出现没有中文字幕的情况，具体还应以实物为准。

中文字幕蓝光电影推荐

博物馆奇妙夜



BD发行日期	2007年4月24日	版本	美版
年份	2006年	类型	幻想/喜剧
容量	25GB×1		

本·斯蒂勒主演的喜剧。本片剧情较为单薄，不过可纯当一部喜庆时全家一起观看的幻想喜剧。本·斯蒂勒扮演一个博物馆管理员，但他想不到的是，这家博物馆里面所有的展览品都会活过来……本片应用了大胆的画面特效，让各种人、动物和"东西"都活了过来，场面非常热闹。

推荐指数 ★★★☆☆

无间道



BD发行日期	2007年7月4日	版本	港版
年份	2002年	类型	警匪/动作
容量	25GB×1		

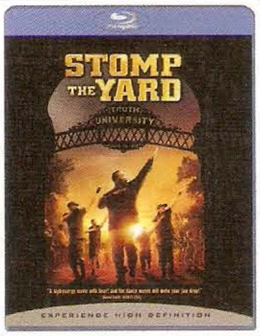
进入21世纪之后最具有影响力的港片！演员阵容方面也出动了"无数"香港著名演员，其中梁朝伟的演技仍不愧为天王级别的。但剧情才是本片最经典之处，警匪双方互派卧底的构思极为巧妙，并且应用得当，后来改编自此片的美国电影《无间行者》一举夺下了奥斯卡最佳影片奖。

推荐指数 ★★★★☆

街舞少年

BD发行日期	2007年5月15日	版本	美版
年份	2007年	类型	街舞/剧情
容量	50GB×1		

其实在剧情上，交织着爱情、阶级传统以及黑人大学兄弟会之间竞争的《街舞少年》还谈不上经典，但本片的重点在于表现让人陶醉的舞蹈场面。而这样的电影，自然最适合在蓝光上以最好的画面和音乐效果展现！片中的舞蹈动感十足而且极具想象力，同时影片还展现了"踏步舞"。



推荐指数 ★★★☆☆

第五元素（重编码版）

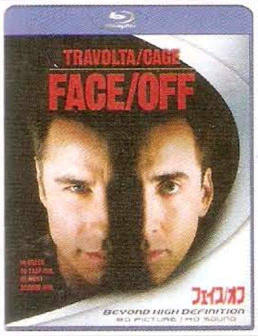
BD发行日期	2007年7月17日	版本	美版
年份	1997年	类型	科幻
容量	50GB×1		

布鲁斯·威利斯主演的经典科幻片。导演则是法国最具有世界知名度的鬼才吕克·贝松，也因此影片具有很多法国式的奇思妙想的设计。要注意的是，在收《第五元素》时，一定要记得收50GB的"重编码版"，而不是较早前25GB的版本，只有"重编码版"才具有完美的影音质量。



推荐指数 ★★★★☆

变脸

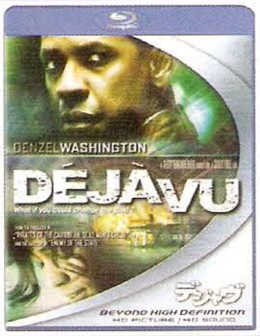


BD发行日期	2007年5月23日	版本	日版
年份	1997年	类型	警匪/动作
容量	50GB×1		

吴宇森导演进军好莱坞以后最经典的影片之一，他对正反两大主角性格的塑造有如神来之笔！两大巨星约翰·特拉沃塔、尼古拉斯·凯奇也都表现出近乎于完美的演技，正反派因为变脸而角色错位的经典剧情让人在数年之后仍然记忆犹新，而动作场面方面则完美体现"暴力美学"！

推荐指数 ★★★★★

超时空线索



BD发行日期	2007年8月3日	版本	日版
年份	2006年	类型	科幻/动作
容量	50GB×1		

一部极优秀的动作悬念片，科幻味倒较淡。本片最令人叫绝的就是对时空穿梭后所造成的前因后果影响的描写，具有极强的悬疑要素，影片的节奏紧张，让人一口气从头看到尾，结局也令人满意。而影帝丹泽尔·华盛顿的表演也是无可挑剔。此外本片的爆炸效果极为震撼，不可错过！

推荐指数 ★★★★☆

满城尽带黄金甲

BD发行日期	2007年5月29日	版本	美版
年份	2006年	类型	古装/动作
容量	50GB×1		

张艺谋导演的最新一部古装大片。电影对于色彩的应用一如张导的优良传统，赏心悦目的宫廷及黄金盔甲也让人过目不忘，但本片在剧情上稍有争议，同时相较之张导之前的几部商业片，《黄金》的动作场面要少很多，因此有些不过瘾的感觉。（注：本片无中文字幕，但有中文配音）



推荐指数 ★★★☆☆

最终幻想：灵魂深处

BD发行日期	2007年8月7日	版本	美版
年份	2001年	类型	科幻/动画
容量	50GB×1		

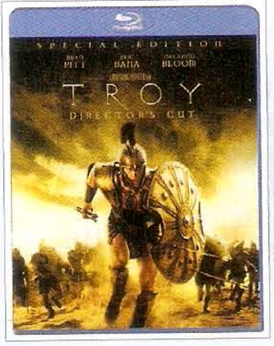
由《最终幻想》之父坂口博信导演并耗费巨资制作的CG动画，其CG人物的真实程度至今仍不输于现在的好莱坞CG电影。较遗憾的是剧情方面不够"幻想"，没有充分发挥CG的优点。尽管如此，本作的画面之美仍令人印象深刻，而且其他方面统统具有好莱坞电影的一流水准。



推荐指数 ★★★★☆

中文字幕蓝光电影推荐

特洛伊(导演剪辑版)

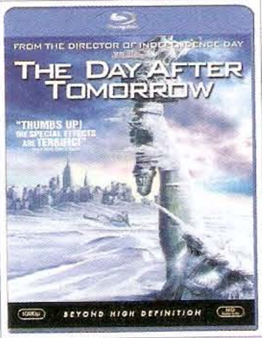


BD发行日期 2007年9月18日 | 版本 美版
年份 2004年 | 类型 史诗/动作 | 容量 50GB×1

最能够发挥蓝光优点的电影类型之一就是史诗片了！而这部拥有撼人大场面的史诗电影还拥有帅哥美女的主演阵容，布拉德·皮特在本片中不但展现其能打的一面，更惊鸿一瞥地展现侧背面全裸。此外主演还有奥兰多·布鲁姆和艾瑞克·班纳等，光是听到这些名字就足以让人尖叫了。

推荐指数 | ★★★★★

后天



BD发行日期 2007年10月2日 | 版本 美版
年份 2004年 | 类型 科幻/灾难 | 容量 50GB×1

由曾经创造了《独立日》、《哥斯拉》等片的导演罗兰·艾默里奇于2004年推出的全新灾难片。其对于全球范围遭受洪水及冰雪大灾难的描绘逼真到让所有人都瞠目结舌，而且影片在做足壮观大场面的同时，以父子情作为线索贯穿的人类追求生存的整个剧情也非常引人入胜。

推荐指数 | ★★★★★

星河战队

BD发行日期 2007年9月19日 | 版本 日版
年份 1997年 | 类型 科幻/战争 | 容量 50GB×1

一部耗资一亿美元且极为火爆而残酷的科幻战争片。导演是曾经创造了《机械战警》及《本能》的保罗·范霍文。片中一开始未来军队男女共浴的场面就震住了很多人，而后期应用了大量特效制作的与外星蛛形生物战斗的大场面，更因为让人联想起《星际争霸》，而为人所津津乐道。

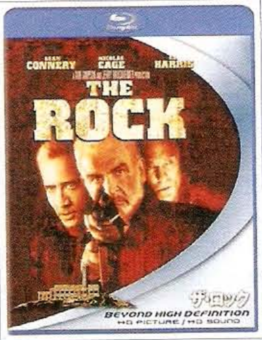


推荐指数 | ★★★★☆

勇闯夺命岛

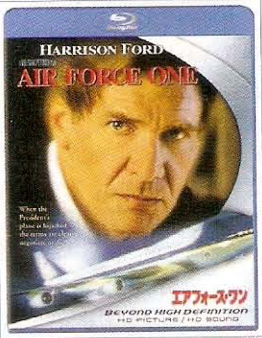
BD发行日期 2007年10月17日 | 版本 日版
年份 1996年 | 类型 动作 | 容量 50GB×1

《变形金刚》导演迈克尔·贝于1996年拍摄的超经典动作片。肖恩·康纳利与尼古拉斯·凯奇一老一少的搭档非常成功，而在贝的执导下，影片场面火爆、节奏紧张。哈利·格莱森·威廉姆斯的配乐更是堪称无上经典！配乐无时无刻不调动着观众的情绪，时而激昂、时而悲壮、时而轻松。



推荐指数 | ★★★★★

空军一号



BD发行日期 2007年9月22日 | 版本 日版
年份 1997年 | 类型 动作 | 容量 50GB×1

老牌动作英雄哈里森·福特的一部经典动作片，本片导演则是后来又执导了《完美风暴》以及《特洛伊》的沃尔夫冈·彼德森。整部影片把动作场面都设计在美国最坚固的飞机——空军一号上，这一点极有创意，影片的构思巧妙，节奏紧张，总统与恐怖分子的斗智斗勇让人大呼过瘾。

推荐指数 | ★★★★☆

空中监狱



BD发行日期 2007年10月17日 | 版本 日版
年份 1997年 | 类型 动作 | 容量 50GB×1

一部斗智斗勇的经典动作片。想不到尼古拉斯·凯奇在1996年凭《勇闯夺命岛》转型为动作明星之后，1997年又成功地在本片中展现他动作英雄的一面，配合与他一同主演的是绅士帅哥约翰·库萨克，两人在片中将凭着机智的配合，与超高智商并且穷凶极恶的一班重刑犯展开较量。

推荐指数 | ★★★★☆

神奇四侠2：银影侠现身

BD发行日期 2007年10月2日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 超级英雄 | 容量 50GB×1

讲求画面效果的超级英雄电影无疑最适合与蓝光结合。《神奇四侠2》剧情接着上一部，原作漫画中的一个重要角色银影侠作为本集的新角色登场。影片的动作场面及画面特效仍一如既往的优秀，让人看得非常享受。不过续集在剧本方面略有退步，一些剧情的演进较牵强，算是缺憾。



推荐指数 | ★★★★☆

蜘蛛侠 高清三部曲

BD发行日期 2007年10月17日 | 版本 美版
年份 — | 类型 超级英雄 | 容量 50GB×4

对于这个经典的系列，已经不再需要介绍。目前除了三部曲套装以外，单卖的只有《蜘蛛侠3》，所以如果想看前两部的蓝光版，就只有买三部曲套装。无论单卖的《蜘蛛侠3》还是套装，都有一张赠送碟，内容就是《蜘蛛侠3》的花絮，该花絮碟还做到1080p的超高解析度，非常用心。



推荐指数 | ★★★★★

中文字幕蓝光电影推荐

虎胆龙威合集

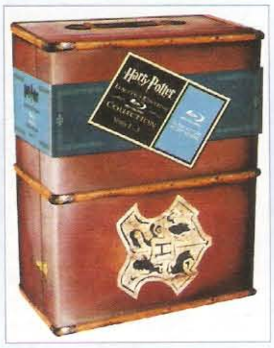


BD发行日期	2007年11月20日	版本	美版
年份	—	类型	动作
容量	50GB×4		

从1988年的第一部到现在，《虎胆龙威》已经推出了四部，而我们的大叔布鲁斯·威利斯在影片中扮演的倒霉警探约翰的发线也是越来越高，第四集终于光头了。这套经典过瘾的动作片除了合集以外，每一部都有单独卖，而且每一部都是有中文字幕的，大家也可以自由挑选。

推荐指数 | ★★★★☆

哈利·波特 限定礼盒装(1-5年级)



BD发行日期	2007年12月11日	版本	美版
年份	—	类型	魔幻
容量	50GB×5		

这个大礼盒中其实还带有两张DVD附加碟，而5张BD碟中除了正片以外，花絮部分与DVD版《哈利》一样，画质也同样为480p(很多BD的花絮都是480p的)。但套装最吸引人的就是设计超精美的包装了。如不想买套装，仍可买单卖的1到5集的《哈利·波特》，同样都有中文字幕。

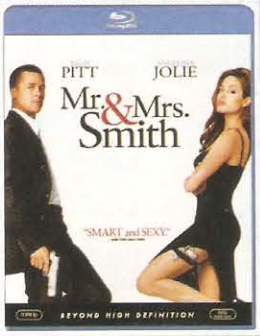
推荐指数 | ★★★★★

史密斯夫妇

BD发行日期	2007年12月4日	版本	美版
年份	2005年	类型	动作
容量	50GB×1		

布拉德·皮特+安吉丽娜·朱莉，这样的超性感男女的组合在好莱坞实在找不出第二对。他们实在太般配了，所以才会不论戏内还是在戏外，都这么互相来电。影片的故事很有趣，两人表面是夫妻，实则却是互相隐瞒的对手，而夫妻二人后来毫不留情互殴的场面更是噱头十足。

推荐指数 | ★★★★☆



生化危机3 灭绝

BD发行日期	2008年1月1日	版本	美版
年份	2007年	类型	科幻/动作
容量	50GB×1		

《生化》电影成功地拍成了三部曲，可说是《生化》饭之福。这次的第三集，画面较以前两集更漂亮了，对于荒漠气氛的表现也非常到位。剧情保持一贯的风格，台词少，动作场面多，剧情的节奏也更快了，而在有如MV一样画面剪辑及配乐下，主角与各种丧尸的对决让人大呼过瘾。

推荐指数 | ★★★★☆



加勒比海盗(一至三)

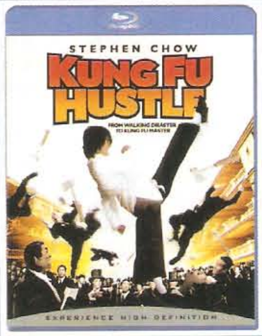


BD发行日期	—	版本	日版
年份	—	类型	魔幻/动作
容量	50GB×6		

这无疑是迪士尼史上最赚钱的电影系列了！而扮演杰克船长的约翰尼·德普也是从影以来第一次这么充分地展现个性。《加勒比》三部曲都是单独推出蓝光的，每一部都是双碟装，而且每一部《加勒比》的画面以及音响素质都是顶级水准，但要注意的是只有日版才有中文字幕，美版没有。

推荐指数 | ★★★★★

功夫



BD发行日期	—	版本	台版
年份	2004年	类型	动作/喜剧
容量	25GB×1		

周星驰耗时三年推出的功夫喜剧片，比起他以往的电影，搞笑的桥段少了很多，但这是因为本片是以进军国际市场为目标的。本片更大的看点显然是对功夫的展现，中国的一些传统武术在这部电影中重新得以包装，许多动作场面在经过电脑特效的制作下变得更加酣畅淋漓，迫力十足。

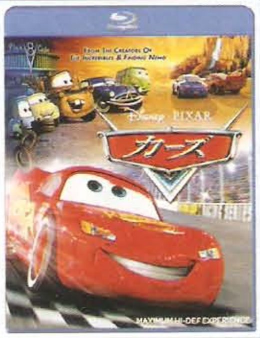
推荐指数 | ★★★★☆

汽车总动员

BD发行日期	2007年12月5日	版本	日版
年份	2006年	类型	赛车/动画
容量	50GB×1		

绝对值得收藏的皮克斯经典动画！动画原来就色彩绚丽，在蓝光的帮助下，动画被完全无损地还原到我们面前！而且凭借最新的BD-Java技术，影片实现了互动式的导演评论，导演评论时，还会同时显示设计图及故事板给你看，此外碟中还有基于BD-Java的互动游戏“找车子”。

推荐指数 | ★★★★★



地狱怪客

BD发行日期	—	版本	台版
年份	2004年	类型	超级英雄
容量	50GB×1		

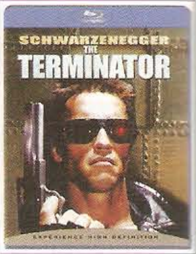
《地狱怪客》是台版译名，大陆比较常译作“地狱男爵”。本片导演吉尔莫曾执导过《刀锋战士2》以及后来的《潘神的迷宫》，可以看出他对于魔幻角色的造型设计很有独到的一面。《地狱怪客》今年夏天将推出续集，在此之前，复习一下地狱男爵的来历以及他的感情生活还是有必要的。

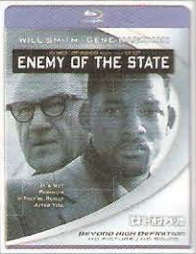
推荐指数 | ★★★★☆

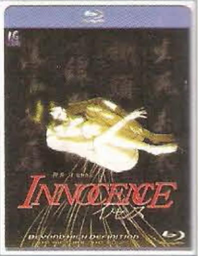


其他中文字幕蓝光电影推荐列表

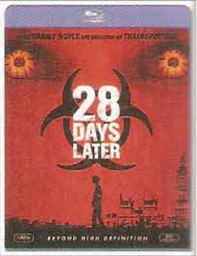
中文名	原名	电影映期	版本	推荐度	容量	备注
全民公敌	Enemy Of The State	1998年	日版	★★★★☆	50GB	威尔·史密斯主演悬念动作片
幽灵鬼屋	Haunted Mansion	2003年	日版	★★☆☆☆	50GB	奇幻恐怖+喜剧
2001太空漫游	2001：A Space Odyssey	1968年	美版	★★★☆☆	50GB	经典老科幻
28天之后	28 Days Later	2002年	美版	★★★★☆	50GB	近年最震撼的丧尸片之一
28周之后	28 Weeks Later	2007年	美版	★★★☆☆	50GB	《28天之后》的续集
阿森一族大电影	The Simpsons Movie	2007年	港版	★★★☆☆	未明	全球人都爱的美国人自嘲的动画
艾尔文与花栗鼠	Alvin and the Chipmunks	2007年	美版	★★★★☆	25GB	真人+虚拟角色(4月1日发售)
奥斯汀书会	The Jane Austen Book Club	2007年	美版	★★★☆☆	50GB	简·奥斯汀小说引发的爱情故事
变种异煞	Gattaca	1997年	美版	★★★☆☆	50GB	乌玛·瑟曼主演科幻惊悚片
超级坏	Superbad	2007年	美版	★★☆☆☆	50GB双碟	高中生疯狂喜剧
超人高校	Sky High	2005年	日版	★★☆☆☆	50GB	少年超级英雄电影
初恋50次	50 First Dates	2004年	美版	★★★★☆	50GB	亚当·桑德勒经典喜剧
垂直极限	Vertical Limit	2000年	美版	★★★☆☆	50GB	极限惊险的攀峰动作片
打猎季节	Open Season	2006年	台版	★★★☆☆	50GB	动画，台版带有国语配音
大鱼	Big Fish	2003年	美版	★★★☆☆	50GB	蒂姆·波顿导演幻想剧
导火线	导火线	2007年	港版	★★★☆☆	未明	优异的动作戏及音响
蝶恋花(导演剪辑版)	Revenge：Director's Cut	1990年	美版	★★☆☆☆	25GB	凯文·科斯特纳主演
厄夜三十	30 Days of Night	2007年	美版	★★★☆☆	50GB	30天极夜下吸血鬼肆虐
反恐特警组	S.W.A.T.	2003年	美版	★★★☆☆	25GB	柯林·法瑞尔+塞缪尔·杰克逊
攻壳机动队2 无罪	Ghost In The Shell ：Innocence	2004年	日版	★★★☆☆	50GB	押井守导演科幻动画
怪兽屋	Monster House	2006年	美版	★★★☆☆	25GB	斯皮尔伯格监制动画
海上护卫队	Guardian	2006年	日版	★★★☆☆	50GB	凯文·科斯特纳主演
黑夜传说2：进化	Underworld：Evolution	2006年	美版	★★★☆☆	50GB	大美女凯特·贝金赛尔主演
红潮风暴	Crimson Tide	1995年	日版	★★★☆☆	50GB	丹泽尔·华盛顿主演
红辣椒	Paprika	2006年	美版	★★★☆☆	50GB	《千年女优》导演新动画
虎豹小霸王	Butch Cassidy and the Sundance Kid	1969年	美版	★★☆☆☆	50GB	经典西部片(5月13日发售)
火线救援	Man On Fire	2004年	港版	★★☆☆☆	未明	丹泽尔·华盛顿主演
机械战警	Robocop	1987年	美版	★★★☆☆	25GB	经典科幻动作片
极限特工	xXx	2002年	美版	★★☆☆☆	25GB	范·迪塞尔主演动作片
急速60秒	60 Seconds	2000年	日版	★★★☆☆	50GB	尼古拉斯·凯奇扮演窃车大盗
夹心蛋糕	Layer Cake	2004年	美版	★★★☆☆	50GB	新007克雷格主演
尖声惊笑4	Scary Movie 4	2006年	日版	★★☆☆☆	50GB	恶搞喜剧+恐怖
剪刀手爱德华	Edward Scissorhands	1990年	美版	★★★★☆	25GB	约翰尼·德普主演
惊情400年	Bram Stoker's Dracula	1992年	美版	★★★☆☆	50GB	科波拉导演经典吸血鬼片
绝密飞行	Stealth	2005年	美版	★★★☆☆	25GB	杰米·福克斯主演空战片
空中危机	Flightplan	2005年	日版	★★★☆☆	50GB	朱迪·福斯特主演惊悚片
恐龙	Dinosaur	2000年	日版	★★★☆☆	50GB	迪士尼制作CG动画
连锁反应	Chain Reaction	1996年	美版	★★☆☆☆	25GB	基努·李维斯主演
灵异空间	Flatliners	1990年	美版	★★☆☆☆	25GB	科幻惊悚片
龙骑士	Eragon	2006年	美版	★★★☆☆	25GB	小说改编奇幻片
门徒	门徒	2007年	港版	★★★☆☆	未明	2007年最优秀华语电影之一
南极大冒险	Eight Below	2006年	日版	★★★☆☆	50GB	动物与人之间的感人冒险故事
尼斯湖怪·深水传说	The Water Horse：Legend of the Deep	2007年	美版	★★★☆☆	50GB	真人+虚拟角色(4月8日发售)
奇幻人生	Stranger Than Fiction	2006年	美版	★★☆☆☆	50GB	威尔·法瑞尔主演喜剧
骑士风云录	A Knight's Tale	2001年	美版	★★☆☆☆	25GB	希斯·莱杰主演中世纪片
全金属外壳(豪华版)	Full Metal Jacket：Deluxe Edition	1987年	美版	★★★☆☆	50GB	库布里克导演反战片
深海寻宝	INTO THE BLUE	2005年	台版	★★★☆☆	50GB	杰西卡·阿尔芭泳装秀
神秘窗	Secret Window	2004年	美版	★★☆☆☆	50GB	约翰尼·德普主演惊悚片
十三罗汉	Ocean's Thirteen	2007年	美版	★★☆☆☆	50GB	克鲁尼+皮特+达蒙，群星戏
四眼天鸡	Chicken Little	2005年	日版	★★★☆☆	50GB	迪士尼制作CG动画
塔拉迪加之夜	Talladega Nights：The Ballad of Ricky Bobby	2006年	美版	★★★☆☆	50GB	美版PS3首发赠送的版本无中字
太阳之泪	Tears of the Sun	2003年	美版	★★★☆☆	25GB	布鲁斯·威利斯主演动作片
替身杀手(加长版)	The Replacement Killers：Extended Cut	1998年	美版	★★☆☆☆	50GB	周润发大哥主演
天地英雄	Warriors of Heaven and Earth	2003年	美版	★★★☆☆	50GB	无中文字幕，有汉语配音
铁拳男人	Cinderella Man	2005年	日版	★★★☆☆	50GB	罗素·克劳主演传记片
头文字D	Initial D	2005	美版	★★★★☆	50GB	含有简体中文字幕
屠出地狱	From Hell	2001年	美版	★★★☆☆	50GB	约翰尼·德普主演犯罪悬疑片
完美陌生人	Perfect Stranger	2007年	美版	★★☆☆☆	50GB	布鲁斯·威利斯主演悬疑片
无懈可击	Arlington Road	1999年	美版	★★☆☆☆	25GB	蒂姆·罗宾斯主演悬疑片
寻找梦幻岛	Finding Neverland	2004年	美版	★★★☆☆	50GB	约翰尼·德普主演传记
亚瑟王	King Arthur	2004年	日版	★★☆☆☆	50GB	克里夫·欧文主演史诗战争片
野蛮任务	The wild	2006年	日版	★★★☆☆	50GB	《24》的基弗配音动画
一个头两个大	Me，Myself & Irene	2000年	美版	★★☆☆☆	50GB	金·凯瑞喜剧
义海雄风	A Few Good Men	1992年	美版	★★★☆☆	50GB	黛咪·摩尔+汤姆·克鲁斯主演
艺妓回忆录	Memoirs of a Geisha	2005年	美版	★★☆☆☆	50GB	章子怡主演
异种	Species	1995年	美版	★★☆☆☆	25GB	科幻惊悚片
银河系漫游指南	Hitchhiker's Guide To The Galaxy	2005年	日版	★★☆☆☆	50GB	著名小说改编科幻喜剧
银翼杀手(究极收藏版)	Blade Runner：Ultimate Collector's Edition	1982年	美版	★★★☆☆	50GB	加里森·福特经典科幻片
银翼杀手(完全收藏版)	Blade Runner：Complete Collector's Edition	1982年	美版	★★★☆☆	50GB	经典科幻片，五碟装
幽灵骑士(加长版)	Ghost Rider：Extended Cut	2007年	美版	★★★☆☆	50GB	尼古拉斯主演超级英雄电影
征服者(未分级版)	Pathfinder：Unrated	2007年	美版	★★☆☆☆	50GB	史诗动作片
致命紫罗兰	Ultraviolet	2006年	美版	★★★☆☆	25GB	米拉·乔沃维奇主演科幻动作片
终结者	The Terminator	1984年	美版	★★★★☆	25GB	施瓦辛格经典科幻惊悚片
重振球风	Gridiron Gang	2006年	美版	★★★☆☆	50GB	巨石主演，运动题材
纵横宇宙	Across the Universe	2007年	美版	★★★★☆	50GB	穿插33首披头士歌曲
佐罗传奇	The Legend of Zorro	2005年	美版	★★★☆☆	50GB	班得拉斯第二次演佐罗

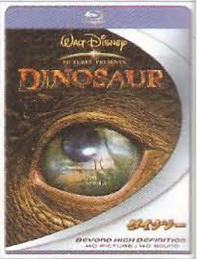










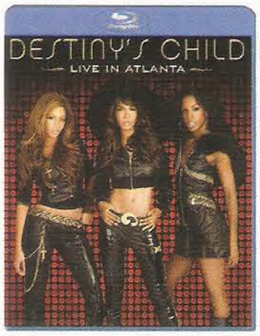




注：以上列表，按名称的发音顺序排列

音乐会蓝光碟推荐（无中文字幕）

真命天女：亚特兰大演唱会



BD发行日期 2007年2月20日 | 版本 美版
年份 2006年 | 类型 演唱会 | 容量 50GB×1

真命天女合唱团最早成立于1997年，中心人物是后来单飞并大名鼎鼎的“完美女性”碧昂丝，最早为四人组合，经过人员变动后，后来固定为三人组合。性感、野性、动感是她们的标签，同时她们还具有无与伦比的歌唱实力，在舞台上她们的表演更是辣味十足，极具观赏性。

推荐指数 ★★★★☆

MIKA NAKASHIMA CONCERT TOUR 2007 YES MY JOY



BD发行日期 2007年12月5日 | 版本 日版
年份 2007年 | 类型 演唱会 | 容量 50GB×1

中岛美嘉之所以有“新世代完美歌姬”的称呼，是因为她不但有深具个性及慑人的美貌，同时还拥有真正的歌唱实力。2005年她担纲主演了漫画改编电影《NANA》，一举红遍全亚洲！演唱会以她的第四张专辑《YES》为主题，也收录了出道歌《STARS》及《NANA》的相关歌曲。

推荐指数 ★★★★★

T.M.R. Live Revolution '06 -Under:Cover-

BD发行日期 2007年6月20日 | 版本 日版
年份 2006年 | 类型 演唱会 | 容量 50GB×1

T. M. Revolution乐队主唱为西川贵教，其高亢的嗓音、自由无限的呐喊是其最大个人特色，T.M.R.曾为《机动战士高达SEED》所演唱的数首歌曲也脍炙人口。2006年为了纪念出道十周年，T.M.R.举行了巡回演唱会，本碟则是T.M.R.于日本武道馆演出的全程现场，收录多达25首曲目！

推荐指数 ★★★★☆

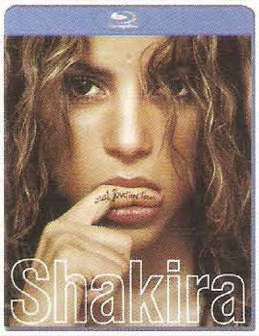


夏奇拉：Oral Fixation巡演

BD发行日期 2007年12月18日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 演唱会 | 容量 50GB×1

是魔女还是天使？拉丁音乐天后Shakira（夏奇拉）1977年出生于哥伦比亚，是个集创作与演唱才华、性感热情与优雅于一身的天生艺人。8岁开始写歌，10岁起开始在全国性的音乐大赛中拔得头筹，未满13岁即与Sony签下合约，如今的Shakira已被推举为当今拉丁艺人的代表人物。

推荐指数 ★★★★☆



Angela Aki MY KEYS 2006 in 武道馆



BD发行日期 2007年6月20日 | 版本 日版
年份 2006年 | 类型 演唱会 | 容量 50GB×1

2006年《最终幻想XII》的主题歌《Kiss Me Goodbye》让所有玩家都认识了Angela Aki。这张演唱会是她2006年12月在日本武道馆举行的专场钢琴弹唱会，这也是这个著名的表演场地史上第一次举行只有钢琴弹唱的演唱会。演唱会共收录了17首歌曲，包括专门为弹唱会准备的《樱色》。

推荐指数 ★★★★☆

【LOVE IS BORN】~4th Anniversary 2007~



BD发行日期 2008年1月1日 | 版本 日版
年份 2007年 | 类型 演唱会 | 容量 50GB×1

1982年出生的大冢爱自小就是个音乐才女，她4岁开始学习古典钢琴，15岁开始作词作曲，出道前就累积有60首以上之创作！2007年9月9日是大冢爱出道4周年兼25岁生日，当天她举行了一场只限3000个粉丝参与的演唱会，因此这张高清演唱会碟可谓粉丝们的永久珍藏。

推荐指数 ★★★★☆

THE TOUR OF MISIA 2007 ASCENSION

BD发行日期 2007年7月4日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 演唱会 | 容量 50GB×1

MISIA是日本R&B领域的女皇，而且不可思议的是她几乎所有的音乐都由自己制作。国内许多玩家也在《星之海洋3》游戏中见识到她演唱的《忘记如何飞的小鸟》。本碟收录的是她2006年11月起开展的跨年巡演的最后一场，演唱会除了有MISIA的实力表演，也极具娱乐演出效果。

推荐指数 ★★★★☆

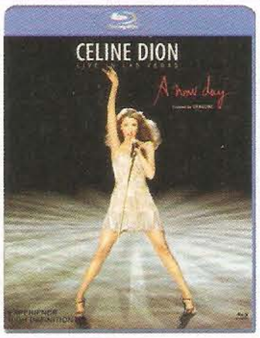


席琳·迪翁：A New Day – Live in Las Vegas

BD发行日期 2008年2月5日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 演唱会 | 容量 50GB×2

超级天后席琳·迪翁就不需要介绍了。本碟收录的是她在拉斯维加斯举行的超大规模“A New Day演唱会”，在豪华的多媒体的舞台上，每周五场，每场观众4000人，她历时整整5年不间断地进行演出！这次的蓝光版为双碟，包含了5个小时的内容，除了演唱会，还有诸多丰富的内容。

推荐指数 ★★★★☆



注：这部分BD列表以发行时间排序。

HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE

动画、电视节目蓝光碟推荐（无中文字幕）

苹果核战记剧场版续集



BD发行日期 2008年3月11日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 科幻/动画 | 容量 50GB×1

2004年的《苹果核战记》是一座里程牌，其高水平的CG素质、以及火爆战斗场面让人叫绝。续集同样由荒牧伸志导演，而且吴宇森还担任了监制！此外，意大利时尚品牌PRADA的设计师亲自操刀为女主人公迪娜设计了两套服装，大家可注意欣赏咯。（此为美版，配音及字幕均为英文）

推荐指数 | ★★★★☆

勇敢的故事



BD发行日期 2006年11月23日 | 版本 日版
年份 2006年 | 类型 魔幻/动画 | 容量 50GB×1

推出BD版速度相当快的一部动画。相较前面的一些经典动画，这部动画算是比较新的，也因此在画面华丽度上有明显优势。动画具体制作是由擅长于数字技术的GONZO负责的。故事根据宫部美幸的原著小说改编，喜欢看日剧的朋友还会发现本片有松隆子及常盘贵子的配音演出。

推荐指数 | ★★★★☆

攻壳机动队

BD发行日期 2008年3月11日 | 版本 日版
年份 1995年 | 类型 科幻/动画 | 容量 50GB×1

根据士郎正宗漫画改编，由押井守导演的这部科幻动画是在全世界范围内都引发轰动的经典名作，也直接影响到后来的电影《黑客帝国》。这次推出的是BD与DVD的套装，将以最高的画质来还原这部经典科幻动画，配音方面既有日语也有英语，因此值得动画迷以及科幻迷收藏。

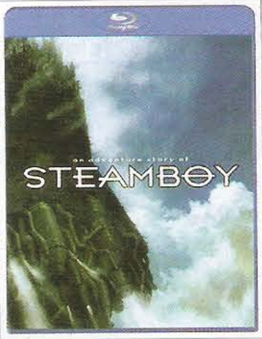


推荐指数 | ★★★★☆

蒸汽男孩

BD发行日期 2007年8月24日 | 版本 日版
年份 2004年 | 类型 科幻/动画 | 容量 50GB×1

这是一套BD加DVD套装。《蒸汽男孩》是日本动画大师大友克洋的力作，电影的创作历时9年，耗资高达24亿日元，总共绘制出的图片就有18万张之多，成为了日本历史上历时最久、制作最昂贵的动画电影，这样一部不论画面还是思想内容都达到一定高度的动画值得收藏。



推荐指数 | ★★★★☆

机动战士高达 逆袭的夏亚

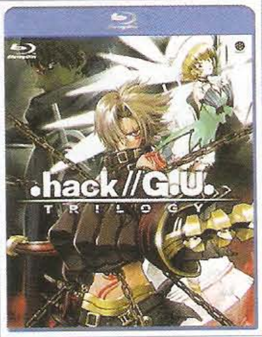


BD发行日期 2008年2月22日 | 版本 日版
年份 1988年 | 类型 科幻/动画 | 容量 50GB×1

这是高达系列推出的第一部原创电影作品。作为高达动画史上的不朽名作，《逆袭的夏亚》中的每一个经典情节都被后来的无数游戏以及其他衍生作品重新演绎。本片是由日本写实机械人动画创始人、“高达之父”富野由悠季导演的。蓝光版除了动画本身，基本没有其他花絮内容。

推荐指数 | ★★★★☆

.hack\\G.U. 三部曲



BD发行日期 2008年3月25日 | 版本 日版
年份 － | 类型 科幻/动画 | 容量 50GB×1

《.hack\\G.U.》游戏系列曾分3章在PS2上发售，其独特的世界观令人赞叹，而这部动画则浓缩了3章游戏的内容而制成的一部高清OVA动画。本片具有前所未有的动画风格，虽然是以全3D制作而成的，但令人惊异的是整个画面看起来仍是传统的2D画风，当然了，更富于动感了。

推荐指数 | ★★★★☆

机动战士高达 F91

BD发行日期 2008年2月22日 | 版本 日版
年份 1991年 | 类型 科幻/动画 | 容量 50GB×1

和《逆袭的夏亚》一起被重新以至高的蓝光品质还原的经典高达动画电影，这是高达动画史上第二部原创高达电影，也同样是由富野由悠季导演。蓝光版的配置与《逆袭的夏亚》基本相同，包括16：9画面、可开关的日语字幕等。正片可以选择是观看剧场版还是后来出的完全版。

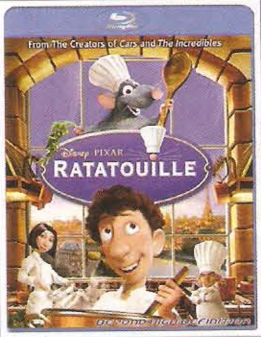


推荐指数 | ★★★★☆

美食总动员

BD发行日期 2007年11月6日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 动画 | 容量 50GB×1

极上经典的皮克斯动画，单是以美食为题材这一点就令人钦佩，而这样一部画面华丽到掉渣的动画，也只有蓝光才能够真正还原它的华丽度。除了正片，这张碟花絮内容极丰富，包括应用了BD-Java技术的互动游戏“食神品食游戏”，同时随片附带的两部动画短片也都是全高清的。



推荐指数 | ★★★★★

注：这部分BD列表以类型排序：日本动画、好莱坞动画、其他。

动画、电视节目蓝光碟推荐(无中文字幕)

极地特快



BD发行日期 2007年10月30日 | 版本 美版
年份 2004年 | 类型 动画 | 容量 25GB×1

提起导演罗伯特·泽米吉，其一手创造的《回到未来》三部曲以及《阿甘正传》让我们不得不感叹他的强大。本片则是他第一次尝试具有拟真人物的3D动画电影制作，其效果也的确非常了得，让人难辨CG还是真人。而凭借CG的应用，电影得以展现出绚丽的色彩以及惊人的场面。

推荐指数 | ★★★★☆

全明星野球拳



BD发行日期 2006年12月14日 | 版本 日版
年份 – | 类型 互动影像 | 容量 25GB×1

人是需要陶冶情操的。而自古以来，对美女的欣赏似乎就是英雄以及大文豪的专利，但蓝光的到来将改变这一切，现在就让我们借助蓝光来欣赏1080p下和真人一样清晰的美女吧！这次的蓝光《野球拳》冠以全明星的名字，因此一张碟就集合了苍井空、南波杏等9位美女明星！

推荐指数 | ★★★☆☆

忍者神龟

BD发行日期 2007年8月7日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 动画 | 容量 25GB×1

这部精彩的CG动画是由香港意马公司通过其在香港以及好莱坞两地的工作人员合力完成的，可以看出他们的CG技术已经和好莱坞顶级水平齐肩。这部动画可以说相当酷，不但把忍者龟的造型完美地制成了3D，而且更在影片中让忍者龟展现了如香港功夫片一般的武打动作。

推荐指数 | ★★★★☆

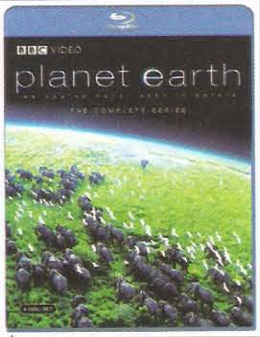


行星地球

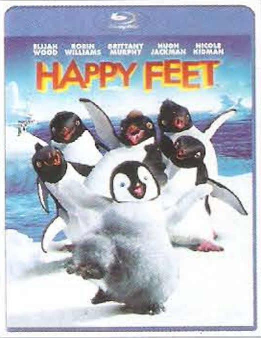
BD发行日期 2007年12月14日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 纪录片 | 容量 25GB×4

"史上最昂贵纪录片"、"最感人的生态纪录片"、"2007十大电视剧集之一"……拥有无数赞誉的这部纪录片由英国BBC电视台耗费巨资历经四年制作而成，动用高画质摄影、革命性的超高速摄影机，以及细腻的卫星画面等，捕捉到了最神奇的画面！要认识地球，可以从这里开始。

推荐指数 | ★★★★★



快乐的大脚

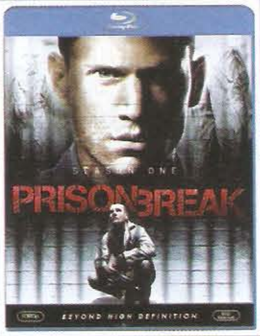


BD发行日期 2007年3月27日 | 版本 美版
年份 2006年 | 类型 动画 | 容量 25GB×1

2007年奥斯卡最佳动画长片！之所以得此殊荣，是因为题材相当绝妙——利用3D动画制作一部歌舞片，而且负责表演歌舞是憨态可掬的企鹅！片中无论是画面还是经典音乐的翻唱都让人感动到汗毛直立，而且配音阵容更是集合了伊利亚·伍德、休·杰克曼、罗宾·威廉斯等巨星。

推荐指数 | ★★★★☆

越狱：第一季



BD发行日期 2007年11月13日 | 版本 美版
年份 2005年 | 类型 剧集 | 容量 50GB×6

美剧史上最扣人心弦、最具有创意的剧集之一！第一季播出时曾在国内引发一股轰动的"越狱"热，可惜狗尾续貂的第二三季不断遭到恶评。尽管如此第一季仍是不可否认的经典，而我们大可把第一季作为一部完整的剧集看待，可能发行公司也是这样考虑，目前只发行了第一季的BD。

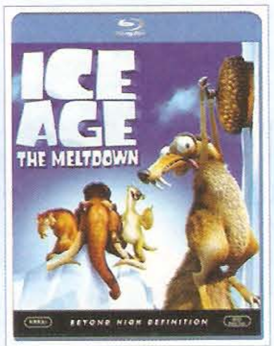
推荐指数 | ★★★★☆

冰河世纪 一二集

BD发行日期 – | 版本 美版
年份 – | 类型 动画 | 容量 25GB×2

蓝天工作室的实力可以说不逊于天王皮克斯，他们在2002年和2006年推出的两部《冰河世纪》全球票房就有近10亿美金！电影可以说老少皆宜，孩子们看热闹，成人却会发现热闹背后对现实的恶搞与讽刺。两部蓝光版是分别卖的，第二部2006年就出了，第一部今年才发售。

推荐指数 | ★★★★☆

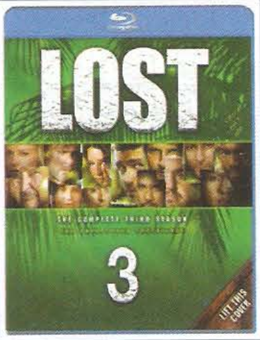


迷失：完整第三季

BD发行日期 2007年12月11日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 剧集 | 容量 50GB×6

《迷失》近年一部极具特色并且非常精彩的美剧，其试播集就因为花费1000万美元制作费而成为史上最昂贵的试播集。其主线剧情是全程在夏威夷拍摄的，所以该剧的画面非常漂亮，绝对值得在高清条件下好好欣赏。当然，更重要的是，该剧充满悬念的剧情实在是太引人入胜了。

推荐指数 | ★★★★☆



经典蓝光电影推荐（无中文字幕）

终结者2：审判日

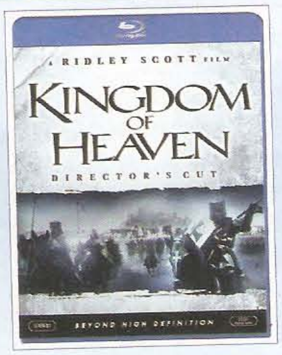


BD发行日期 | 2006年6月27日 | 版本 | 美版
年份 | 1991年 | 类型 | 科幻/动作 | 容量 | 25GB×1

这部可以称之为阿诺代表作的电影史上最经典的科幻电影之一终于推出了1080p版本了！相信所有科幻迷都会流口水吧，不过大概是为了赶着作为第一批蓝光碟推出来展示蓝光的高清威力，所以这个版本的附加内容显得不够丰富，但无论如何，有史以来最高画质的《终结者2》来了！

推荐指数 ★★★★☆

天国王朝（导演剪辑版）



BD发行日期 | 2006年11月14日 | 版本 | 美版
年份 | 2005年 | 类型 | 史诗/动作 | 容量 | 50GB×1

由曾执导了《角斗士》等片的大师级导演雷德利·斯科特带来的又一部史诗英雄片。影片最初上映时人们普遍认为导演发挥失常，但随着真正展现影片本来面貌的这部加长到194分钟的导演剪辑版的出现（蓝光版也应用了50GB容量），人们这才发现之前影院上映的只是"阉割"版。

推荐指数 ★★★★★

断头谷

BD发行日期 | 2006年9月26日 | 版本 | 美版
年份 | 1999年 | 类型 | 魔幻/动作 | 容量 | 25GB×1

这是好莱坞最具有独特品味的男优约翰尼·德普与鬼才导演蒂姆·波顿的第三次合作。故事改编自1799年的经典悬疑恐怖作品《沉睡谷传奇》。既然是"断头谷"，本片自然也大花心思地发掘各种不同寻常的断头死样，同时影片画面被打造得近乎黑白片的感觉，色调单一却对比鲜明。

推荐指数 ★★★★☆

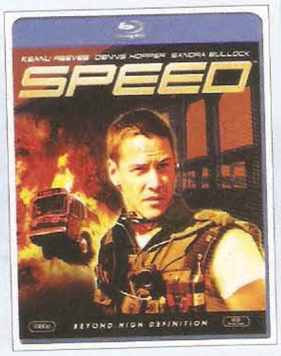


生死时速

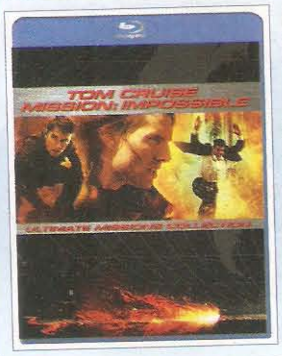
BD发行日期 | 2006年11月14日 | 版本 | 美版
年份 | 1994年 | 类型 | 警匪/动作 | 容量 | 25GB×1

基努·里维斯的成名作。影片剧本的设计简直让人拍案叫绝——让一部载满乘客的班车，以不得低于50英里的速度全程不得停车地在城市飞奔！影片几乎每一秒都让人紧张到无法喘息，环环相扣的剧情让你知道什么才叫做"刺激"，而基努扮演的正义、干练的警探更是深入人心。

推荐指数 ★★★★☆



谍中谍 究极套装



BD发行日期 | 2006年10月30日 | 版本 | 美版
年份 | — | 类型 | 动作 | 容量 | 25GB×4

除了这个《谍中谍 究极套装》以外，系列的3部电影都有单独推出过蓝光，而且具体配置与这个套装不同。其中《谍中谍2》和《谍中谍3》都是25GB双碟装的，而《谍中谍》是50GB单碟装的。该系列3部曲全是经典之作，当然了，更多的人还是认为第一集是最为经典的。

推荐指数 ★★★★☆

X战警3



BD发行日期 | 2006年11月14日 | 版本 | 美版
年份 | 2006年 | 类型 | 超级英雄 | 容量 | 25GB×1

迄今为止出场的超级英雄最多、动作场面最壮阔、超能力特效最棒的一部《X战警》，也因此本片成本高达2.1亿美元！但本片也不负众望成功地在全球赚取了4.6亿美元票房。这样一部讲求超级画面特效的电影，自然最需要以最大的屏幕尺寸及1080p的高清解析度来重温了。

推荐指数 ★★★★☆

神奇四侠

BD发行日期 | 2006年11月14日 | 版本 | 美版
年份 | 2005年 | 类型 | 超级英雄 | 容量 | 25GB×1

又一部美国漫画大师斯坦·李的作品被改编成电影。而且不同于以往的超级英雄电影的是，本片一下子就拥有四个超级英雄主角，也因此影片的特效动作场面更加精彩丰呈。大美女杰西卡·阿尔芭扮演隐形女，但导演显然不想浪费她的身材，不但让她穿紧身制服，还偶尔制造些小意外……

推荐指数 ★★★★☆

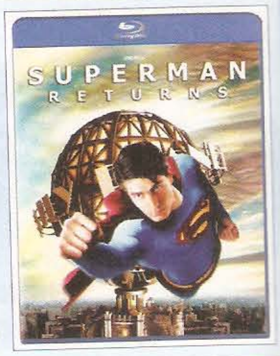


超人归来

BD发行日期 | 2006年11月28日 | 版本 | 美版
年份 | 2006年 | 类型 | 超级英雄 | 容量 | 50GB×1

时隔近20年，这位老大哥级别的超级英雄终于回归大银幕了。超人的回归实属不易，尤其是在当今超级英雄电影满天飞的形势下，所幸在布莱恩·辛格（执导过《X战警》一二）的制作下，本片让超人成功地进行了回归，同时新超人扮演者布兰登·罗斯更成为完美的超人接班人！

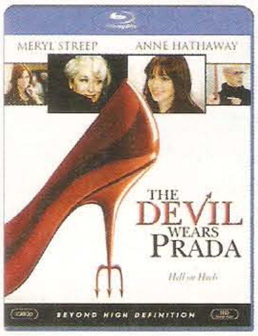
推荐指数 ★★★★☆



注1：这部分蓝光列表以发行时间为序。 注2：这些推荐蓝光，虽然目前的版本没有中文字幕，但不排除以后在其他地区推出时会加入中文字幕，或是发行新版时，可能会加入中文字幕。尤其是台版和港版，只要是这两个地区推出的蓝光碟，一般都有中文字幕。

经典蓝光电影推荐（无中文字幕）

时尚女魔头

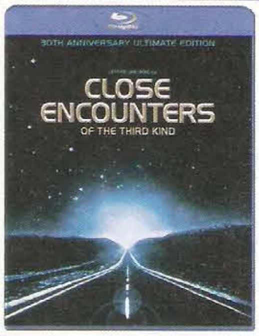


BD发行日期 2006年12月12日 | 版本 美版
年份 2006年 | 类型 时尚/喜剧 | 容量 25GB×1

前面尽是动作大片，该调节一下了。本片是2006年的票房黑马，以时尚为主题，展示了绚丽多彩的时尚世界，画面可说是美不胜收。两位主演都有不凡的表演，从《公主日记》中脱颖而出的美女安妮·海瑟薇扮演时尚白痴，而梅丽尔·斯特里普则扮演冷酷无情的时尚杂志女主编。

推荐指数 | ★★★★☆

第三类接触 三十周年纪念究极版



BD发行日期 2007年11月13日 | 版本 美版
年份 1977年 | 类型 科幻 | 容量 50GB×2

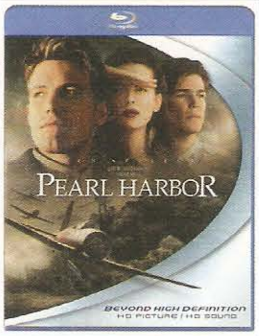
斯皮尔伯格的经典科幻作品。影片以一系列神秘事件揭开序幕，最终发展到地球人和外星人实现首次接触的剧情，其中的飞碟降落场面至今仍让人感觉震撼。作为斯皮尔伯格的第一部蓝光作品，这个究极版可以说做足了诚意，动用了两张50GB碟的大容量，收录了400分钟以上的影像。

推荐指数 | ★★★★☆

珍珠港

BD发行日期 2006年12月19日 | 版本 美版
年份 2001年 | 类型 爱情/战争 | 容量 50GB×1

《变形金刚》导演迈克尔·贝于2001年推出的大制作战争片。在3个小时的片长中，由于用了一半以上的时间来讲述爱情故事而引发争议，不过影片对日军偷袭珍珠港的场面进行了长达40分钟的详尽描绘，壮阔的战争场面让本片无愧于战争片的"称号"，并获得全球4.5亿美元票房。



推荐指数 | ★★★★☆

终结者3

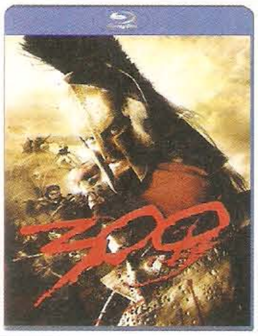
BD发行日期 2007年12月18日 | 版本 美版
年份 2003年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

《3》和上一集相隔了整整12年，虽然影片在震撼程度上与《2》无法相提并论，但阿诺能够再次扮演来自未来的机器人T850就让影片成功了一半，而且如果抛弃"终结者"的头衔，单独看待这部电影，这也是一部相当成功的科幻动作大片，其全球4.3亿美元的票房也说明了这一点。



推荐指数 | ★★★★☆

斯巴达300勇士

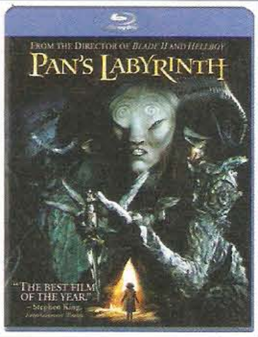


BD发行日期 2007年7月31日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 古装/动作 | 容量 50GB×1

影片根据擅长描写悲壮英雄的漫画家弗兰克·米勒的同名漫画改编。然而这样一部在淡季上映的中等投资(6000万美元)的电影，竟然在全球获得4.5亿美元的票房！有人说2007年这匹最大的票房黑马的成功，是因为玩着游戏长大的一群人喜欢看到这样有满屏大块胸肌的雄性电影。

推荐指数 | ★★★★☆

潘神的迷宫



BD发行日期 2007年12月26日 | 版本 美版
年份 2006年 | 类型 魔幻 | 容量 50GB×1

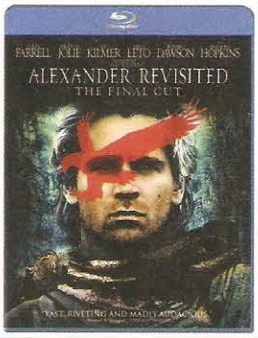
由《刀锋战士2》及《地狱男爵》导演吉尔莫执导的一部出乎人们意料优秀的小投资魔幻电影。片中最令人赞叹的就是充满匪夷所思想像力的怪物设计，让所有的成人看得是仿佛又回到了童年时代。该片更得到了去年奥斯卡的六项提名，并获得最佳摄影、化妆及艺术指导三座奥斯卡小金人！

推荐指数 | ★★★★☆

亚历山大大帝

BD发行日期 2007年9月18日 | 版本 美版
年份 2004年 | 类型 史诗/传记 | 容量 25GB×2

一部充满豪情壮志的史诗传记片，由擅长于历史和人物传记的导演奥利弗·斯通执导。亚历山大是历史上第一位征服欧亚大陆的帝王，虽然他仅活到33岁，但在他辞世的公元前323年，他统治的国土面积已经超过200万平方英里。而电影能够展现这样一位古代的伟大人物，实属不易。

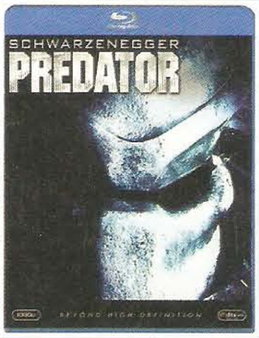


推荐指数 | ★★★★☆

铁血战士

BD发行日期 2008年1月18日 | 版本 日版
年份 1987年 | 类型 科幻/动作 | 容量 25GB×1

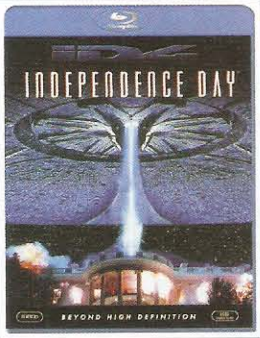
导演约翰·迈克蒂南首次展露动作片实力的成名作(第二年他执导了《虎胆龙威》)。在导演的经营下，全片的惊悚气氛都营造得非常得法，同时外星怪物所展现的隐形特技在当时也惊为天人，最后怪物的真身现形更将影片带入高潮。正值壮年的阿诺也再次展示了他有勇有谋的一面。



推荐指数 | ★★★★☆

经典蓝光电影推荐（无中文字幕）

独立日



BD发行日期 | 2008年3月11日 | 版本 | 美版
年份 | 1996年 | 类型 | 科幻/战争 | 容量 | 50GB×1

由擅长于“毁灭地球”的德国导演艾默里奇拍摄的第一部“地球毁灭”电影，这部由美国总统都亲自推荐的科幻电影当年的电影票房达到了惊人的8.2亿美元！片中的许多震撼人心的大场面很值得通过高清来进行重温。此外，现在的好莱坞票房天王威尔·史密斯正是凭此片奠定了地位。

推荐指数 | ★★★★☆

我是传奇



BD发行日期 | 2008年3月18日 | 版本 | 美版
年份 | 2007年 | 类型 | 科幻/动作 | 容量 | 50GB×1

与电影公映只相隔3个月就发行的蓝光版！这次的碟版最大亮点之一，就是增加了一个“争议性”的结局。本片虽然仍是威尔·史密斯主演的科幻动作片，但作为一部改编自美国最伟大的作家之一理查德·马瑟森同名小说的电影，影片重点还是对“世界只剩我一个人”的描写，而非动作场面。

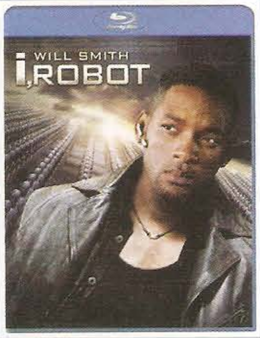
推荐指数 | ★★★★☆

我，机器人

BD发行日期 | 2008年3月11日 | 版本 | 美版
年份 | 2004年 | 类型 | 科幻/动作 | 容量 | 50GB×1

本片根据美国科幻名家阿西莫夫的同名经典小说改编，是对人工智能技术的伦理探索。故事发生在机器人已经被大量应用的近未来2035年，然而高度智能化的机器人竟然却有了背叛人类的迹象……威尔·史密斯再度出演他所擅长的科幻动作片，片中的多场动作戏对他来说是游刃有余。

推荐指数 | ★★★★☆



魔法奇缘

BD发行日期 | 2008年3月18日 | 版本 | 美版
年份 | 2007年 | 类型 | 奇幻/喜剧 | 容量 | 50GB×1

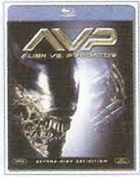
一部极有创意的奇幻喜剧——2D动画中天真无邪的人物，突然来到了残酷冷漠的真实世界中，由此而引发一系列令人啼笑皆非的故事。虽是迪士尼出品的电影，但片中却大大方方地恶搞迪士尼过去的经典动画，值得注意的是影片有三首原创歌曲都获得了奥斯卡最佳电影歌曲奖的提名！

推荐指数 | ★★★★☆

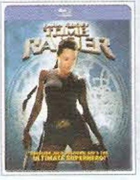


其他推荐蓝光碟列表（无中文字幕）

中文名	原名	电影年份	版本	推荐度	容量	备注
BLOOD：最后的吸血鬼	Blood：The Last Vampire	2000年	美版	★★★☆☆	25GB	获数项大奖的经典动画
FutureSex/LoveShow 麦迪逊广场演唱会	FutureSex/LoveShow Live from Madison Square Garden	2007年	美版	★★★★☆	50GB	贾斯汀最新演唱会
HYDE/FAITH LIVE	HYDE/FAITH LIVE	2006年	日版	★★★☆☆	未明	彩虹乐队HYDE的演唱会
艾尔顿60：麦迪逊广场演唱会	Elton 60：Live at Madison Square Garden	2007年	美版	★★★☆☆	50GB	艾尔顿·约翰60周岁演唱会
爱国者(加长版)	The Patriot：Extended Cut	2000年	美版	★★★☆☆	50GB	梅尔·吉布逊主演历史剧
本能(导演剪辑版)	Basic Instinct：Director's Cut	1992年	美版	★★★☆☆	50GB	莎朗·斯通主演经典悬念片
冲浪企鹅	Surf's Up	2007年	美版	★★★★☆	50GB	夺得安妮奖最佳视觉效果
刺杀神枪侠	The Assassination of Jesse James	2007年	美版	★★★☆☆	25GB	布拉德·皮特主演
大都会	METROPOLIS	2001年	日版	★★★☆☆	50GB	由手冢治虫原作拍成的动画
恶童	Tekkonkinkreet	2006年	美版	★★★☆☆	50GB	STUDIO 4°C制作的动画
古墓丽影	Lara Croft：Tomb Raider	2001年	美版	★★★☆☆	25GB	安吉丽娜·朱莉主演
荒岛余生	Cast Away	2000年	美版	★★★★☆	50GB	汤姆·汉克斯主演生存片
寂静岭	Silent Hill	2006年	美版	★★★☆☆	25GB	最成功游戏改编电影之一
剑鱼行动	Swordfish	2001年	美版	★★★☆☆	25GB	休·杰克曼主演犯罪片
决斗犹马镇	3:10 to Yuma	2007年	美版	★★★☆☆	50GB	现代手法拍摄的西部片
平井坚10周年巡演	Ken Hirai 10th Anniversary Tour Final at Saitama Super Arena	2005年	日版	★★★☆☆	未明	平井坚出道十周年巡演
人猿星球	Planet of the Apes	2001年	美版	★★★★☆	25GB	蒂姆·波顿翻拍经典科幻片
生化危机	Resident Evil	2002年	美版	★★★☆☆	50GB	米拉·乔沃维奇主演
生化危机：高清三部曲	Resident Evil：The High Definition Trilogy	—	美版	★★★☆☆	50GB	合集，3碟装
生化危机2：启示录	Resident Evil：Apocalypse	2004年	美版	★★★☆☆	50GB	加入更多游戏中的要素
亡命天涯	The Fugitive	1993年	美版	★★★★☆	25GB	加里森·福特经典动作片
无间行者	The Departed	2006年	美版	★★★★☆	50GB	奥斯卡最佳导演最佳影片奖
仙境之桥	Bridge to Terabithia	2007年	美版	★★★★☆	50GB	儿童读物改编奇幻片
异形大战铁血战士	Alien vs. Predator	2004年	美版	★★★★☆	50GB	两大经典科幻怪物大对决
撞车	Crash	2004年	美版	★★★★☆	25GB	获得奥斯卡最佳影片奖
最后的武士	The Last Samurai	2003年	美版	★★★★☆	50GB	汤姆·克鲁斯经典动作片

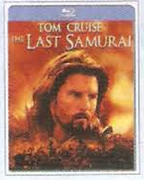


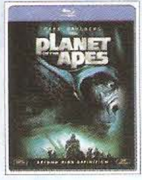






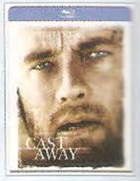








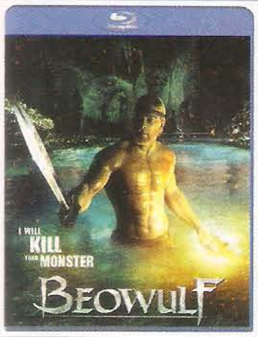




注：以上列表，按名称的发音顺序排列。

未来发行蓝光碟推荐（中文字幕情况未明）

贝奥武夫



BD发行日期 2008年4月11日 | 版本 日版
年份 2007年 | 类型 拟真动画 | 容量 未定

曾经缔造了《回到未来》三部曲及《阿甘正传》的导演罗伯特·泽米吉斯挑战制作真正的具有拟真画面效果的CG动画。片中极度真实的人物造型和表情，曾一度让许多人误以为就是真人电影。虽然实际电影中还是有不少CG的痕迹，但本片仍可算是里程牌级的拟真式CG电影。

推荐指数 ★★★★☆

攻壳机动队 S.A.C.



BD发行日期 2008年7月25日 | 版本 日版
年份 2002年 | 类型 动画/科幻 | 容量 50GB×4

《攻壳机动队S.A.C.》系列于2005年到2006年期间推出的三部OVA的BD版合集。除了将收录合计429分钟的三部正片外，另外还有一张内容极为丰富长度为约190分钟的花絮碟，当中包括了新的动画短片、制作特辑、资料库等精彩内容。（注：此套装带有英文音轨及字幕）

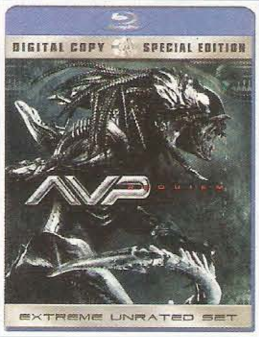
推荐指数 ★★★★☆

异形大战铁血战士2：安魂曲

BD发行日期 2008年4月15日 | 版本 美版
年份 2007年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×2

又一次把科幻史上最强的两大“敌物”集合在一起互相厮杀，不过这次又顺带把一村子的人类都搭进去了……其实本片的故事已经像某些格斗游戏的故事背景一样不那么重要，重要的是各方势力如何采用极酷或是极残暴的手法互K，而观众们则看到了一部定级为R级的纯娱乐电影。

推荐指数 ★★★★☆



机动战士高达00(1)

BD发行日期 2008年夏 | 版本 日版
年份 2007年 | 类型 动画/科幻 | 容量 未定

从2007年底推出的这部全新高达TV动画，再次征服了全世界的高达迷以及科幻动画迷。尽管目前动画仍在持续播放中，但已经可以肯定这又将是高达动画史上的一部传世经典。相信已经有很多人通过日本高清电视台的资源见识到了高清版高达的魅力，接下来就是展开收藏行动了。

推荐指数 ★★★★☆



纳尼亚传奇：狮子、女巫、魔衣橱

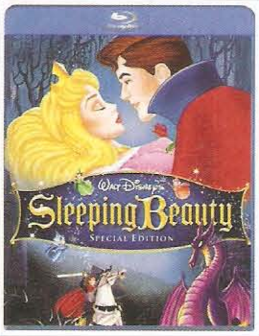


BD发行日期 2008年5月13日 | 版本 美版
年份 2005年 | 类型 奇幻/战争 | 容量 50GB×1

如今的好莱坞，在《指环王》之后，有大量的电影试图也在奇幻题材上有所建树，但却尴尬地全军覆没，惟独迪士尼推出的《纳尼亚传奇》出人意料获得了成功，得以继续进行系列化制作。本片导演是安德鲁·亚当森，他因为成功地执导了《史莱克》一二集而获得好莱坞的认可。

推荐指数 ★★★★☆

睡美人



BD发行日期 2008年10月7日 | 版本 美版
年份 1959年 | 类型 动画 | 容量 未定

迪士尼于2001年起实行重制经典的“白金绝版计划”，预定每年只出1到2部白金版动画DVD，并以最新的技术以及最高的品质来进行打造。而今年准备推出的第二部白金版动画就是《睡美人》，而且这次是BD版同步推出，这将是迪士尼第一次以高清的形式重制经典动画！

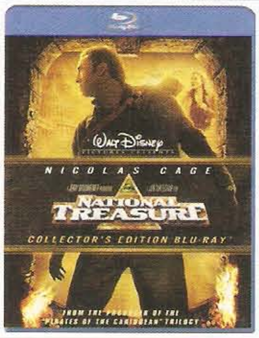
推荐指数 ★★★★☆

国家宝藏：收藏版

BD发行日期 2008年5月20日 | 版本 美版
年份 – | 类型 探险/动作 | 容量 未定

《国家宝藏》每一集的寻宝过程都充满了智慧，并涵盖极丰富的历史知识，更巧妙地在寻宝过程中加入了动作要素，让电影火爆而紧凑，事实上，这也是曾制作了《加勒比海盗》等大片的金牌制作人布鲁克海默所监制影片的共性。（《国家宝藏：收藏版》与《国家宝藏2》同步推出）

推荐指数 ★★★★☆



最终幻想VII再临之子 完全版

BD发行日期 2008年未定 | 版本 日版
年份 2004年 | 类型 幻想/动作 | 容量 未定

对于玩家而言，这是一部有着特殊意义的电影，因为本片不但有《最终幻想VII》的后续剧情，而且还具有CG动画史上最美形的角色设计以及最为壮绝的战斗场面。DVD版虽已推出，但清晰度不足让这部作品的魅力大打折扣，因此还是得期待BD版，更何况BD版还是“完全版”。

推荐指数 ★★★★★



注：这部分BD列表以发行时间排序。部分封面图为代图，并非正式封面图。



小岛秀夫吹响集结号

2008.6.12.参战!!

文 MGCN_0479
编 地狱伞兵
美编 NINA

《潜龙谍影4》作为PS3为数不多的独占游戏巨制，在跳票一年后，终于要在2008年第二季度于全球同步发售了。小岛秀夫声称这款游戏凝集了他二十年的游戏制作经验，并且将讲述传奇般的战士索利德·斯内克最后的故事。这次我们将从各个侧面展示为什么称《潜龙谍影4》是小岛秀夫集大成之作。

潜龙谍影 4 爱国者之枪		Konami	动作
PS3	Metal Gear Solid 4 Guns Of The Patriots		日版
	预定 2008 年 6 月 12 日	1人	6800 日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未知

METAL GEAR SOLID® 4

GUNS OF THE PATRIOTS

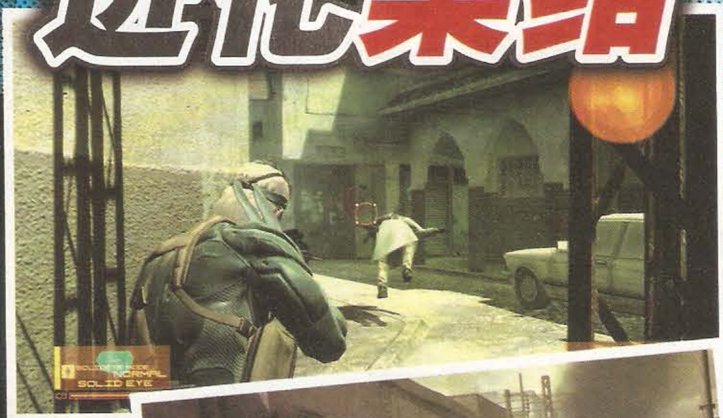
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

进化集结

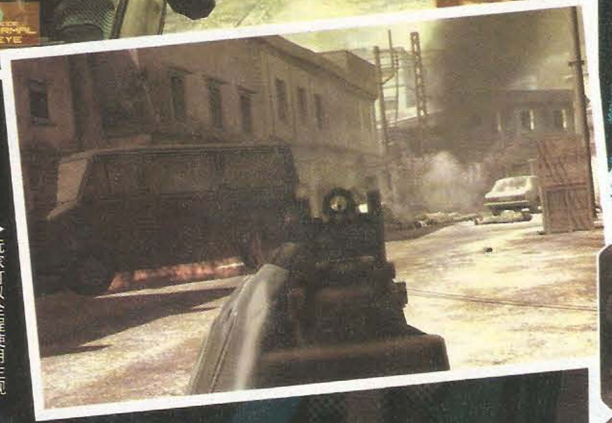


视角进化

▲"《潜龙谍影》系列"的传统视角。



▲本作引入的越肩视角。



▶玩家可以全程使用主视角进行游戏。

"《潜龙谍影》系列"传统的鸟瞰视角在《潜龙谍影3》发行后受到诟病，玩家反映该视角的可视范围太小，不利于发现敌人。于是在本作中，类似于《生化危机4》的越肩视角正式引入，以方便玩家观察敌情，进行精准射击。而且，在《潜龙谍影4》中，玩家将首次能够以主视角完成整个游戏，这无异于是主视点射击游戏玩家的一个福音。"《潜龙谍影》系列"的传统视角仍然保留，用于斯内克与场景的互动，但是玩家可以通过摇杆自由调节视角的高低和方向。

同样方便玩家的是：《潜龙谍影4》的美、日版将提供不同的操作设置（如X键确定或O键确定），玩家更可以自定义键位设置。游戏还将提供摇杆操作是否逆向，灵敏度的多级设置等贴心的系统。游戏中的Codec通讯对话将可以暂停、快进、倒退，精彩的剧情动画也将首次允许在播放中暂停。



战场进化

到目前为止，"《潜龙谍影》系列"都是基于潜入敌人领域这一概念的。无论是潜入敌人基地，恐怖分子占领的建筑，或是在山地丛林中前进，这些都是归属于敌人的环境。但在《潜龙谍影4》的世界里则没有这么简单。斯内克面对的困难并不是来自丛林、基地这样的"场景"，而是来自"形势"。在战场上，私人军企和地方民兵进行着无休止的激战。斯内克必须以前所未有的速度做出判断，来应对瞬息万变的战场形势。

如果斯内克愿意，他还可以加入到激战当中。游戏开始时，他装扮成民兵潜入战场。他可以通过帮助民兵攻击私人军企士兵，以更轻易地达到自己的目标。斯内克可以利用战场的形势来辅助自己完成任务。斯内克可以选择帮助其中一方，也可以置身事外，溜之大吉——这全都取决于玩家自己。

《潜龙谍影4》结合了被迫即时作出决定的紧张感，以及玩家用自己的方式进行游戏的高度自由感——这是本作与以往《潜龙谍影》游戏的最大区别。

视听进化

"《潜龙谍影》系列"对主机性能的高度利用有目共睹，而本作又很可能会支持1080p，这势必将进一步提高游戏的画面质量。笔者曾经对家用机上"《潜龙谍影》系列"作品的GameSpot评分做了统计，平均得分最高的是"声音效果"——高达9.4/10分！这包括音乐、音效、配音等指标，"《潜龙谍影》系列"在这几点上确实都做得非常优秀。

而支持5.1环绕立体声的《潜龙谍影4》将更进一步，制作人表示：由于使用了蓝光光碟作为载体，游戏中的配音数据将不进行压缩，玩家甚至能听到配音演员唇齿间的细微声响。而在嘈杂的游戏展厅内试玩过本作的玩家也表示：《潜龙谍影4》的音效非常出色——如果一枚子弹划过斯内克的耳际，你会听到子弹从前方飞向身后，并且打到什么东西上的声音！

你知道吗



■影片《教父》的logo。

《潜龙谍影4》的logo和片头动画是由Logan公司负责制作的，该公司的代表作品是苹果iPod平面及电视广告（极具影响力的剪影创意）——这很难不让人想到斯内克听着iPod的画面。Logan的负责人曾透露小岛要求《潜龙谍影4》的logo像《教父》一样富于经典意味，同时要具有现代主义风格。

团队进化

"《潜龙谍影》系列"向来都是由小岛秀夫担当导演一职的。然而在《潜龙谍影4》中，小岛却决定由新川洋司、村田周阳和自己三人共同担任导演。新川洋司是"《潜龙谍影》系列"的人物和机械设定，倘若没有他那俊秀的画风、飘逸的笔触，小岛脑中的故事是无法由这些鲜活而极具魅力的人物演绎出来的。村田周阳则是PS2游戏《终极地带2 引导亡灵之神》的剧本和导演，玩过这款游戏的玩家应该对游戏和剧本的优秀深有感触。在《潜龙谍影4》中，小岛只是写出故事梗概，具体的台词和剧本都是由村田周阳负责的，让我们期待他的优异表现吧。

《潜龙谍影4》的音乐团队也是十分强大：不但与好莱坞金牌作曲哈里·格雷逊－威廉姆斯（代表作：《勇闯夺命岛》、《国家公敌》、《纳尼亚传奇》）继续合作，还有写有多首经典游戏歌曲的村中利香（代表作：《恶魔城：月下夜想曲》主题歌《I am the wind》、《潜龙谍影1》主题歌《The Best Is Yet To Come》）的加盟。负责本作背景音乐及主题歌的还有Nobuko Toda和Akihiro Honda，二人曾合作写出《潜龙谍影 掌上行动》感人、动听的主题歌《Calling To The Night》。《潜龙谍影4》的音效团队也曾经为电影《指环王》制作过音效。



▶ 新川洋司笔下的斯内克和雷电（《潜龙谍影2》）

装备集结

现在就让我们来看看，面对史上最困难的潜入环境，斯内克都有哪些新装备来应对。

武器



▲斯内克在使用M224式迫击炮（如同使用手雷时一样，提供了抛物线及落点信息）。

军事迷玩家的好消息：《潜龙谍影4》中可供斯内克使用的武器高达70种以上，而且大多数武器都可以进行改装。玩家可以为枪支加挂瞄准镜、榴弹发射器、霰弹发射器、增加射击稳定度的战术握把等。部分武器可以选择多种弹药类型，这也是本系列游戏首次采用这种设定。小岛表示游戏中枪支改装的灵活性及多样性将令玩家十分吃惊。

由于在《潜龙谍影4》的世界中，部分武器都装有"爱国者之子（SOP）"身份识别系统，所以斯内克并不能直接使用。玩家需要将从私人军企（PMC）士兵那里得到的有身分标识的枪支交给德瑞宾，再给他一些"好处"，他就会为斯内克"洗白"这些武器，这时玩家方可使用这些武器。

近身格斗术（CQC）

《潜龙谍影3》的原创系统，斯内克空手或持有手枪时发动，用于近身格斗，旨在于不开枪的情况下制伏敌人。本作中，近身格斗术得到大幅强化，不但动作种类增多，而且在玩家装备双手武器时，也可以发动近身格斗术了，不过会受到一定限制。近日，某外国媒体试玩了接近完成的《潜龙谍影 在线》后称："游戏中的近身格斗术简直是一个迷你的格斗游戏。"



Solid Eye

▼ Solid Eye就是斯内克左眼上的眼罩，这是奥塔肯为斯内克设计的装备，它可以当作望远镜、夜视镜等观测装备使用，而且能提供更为详细的战场信息。





◀装备Solid Eye后，右上角出现了一个雷达地图，能够指示敌兵的方位。

▶ 没有装备Solid Eye时，游戏画面右上角的信息，只提供了方向和迷彩隐蔽度的信息。



你知道吗 《潜龙谍影4》的片头动画已于近日制作完毕，小岛秀夫提供创意，Logan公司负责完善和制作。该片头动画处于高度保密状态，目前我们只知道这一片头极具未来主义风格，将融合真人实拍影像和电脑CG动画，而且具备互动要素。Logan的负责人表示该片头十分类似于小岛的游戏，有很多小细节待玩家发现。

Metal Gear MK.II

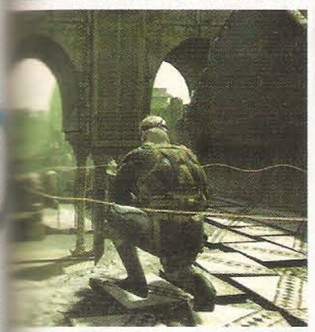


奥塔肯和阳阳共同制造的微型移动终端，通常由奥塔肯远程操控。用来进行远程视频通讯，也可以为斯内克提供地图、战场信息，甚至帮他存储装备——因为斯内克同一时间只能装备八种武器和道具。斯内克可以通过一个十分类似PS3手柄的操作器来控制MG MK.II，这时游戏会切换为MK.II的主视角，MK.II进入光学迷彩模式（不会被敌人发现），玩家可以利用它来侦查敌情，甚至电击敌人。需要注意的是，MK.II使用电池，所以玩家每次的操控时长是有限的。



注射

这是斯内克刚刚自我注射之后的瞬间表情，从这幅图我们不仅能够看到《潜龙谍影4》的面部表情制作得多么栩栩如生，还能看到本作的一个神秘系统——注射。笔者猜测这是抵御纳米计算机系统"爱国者之子"控制的药剂，正如我们在E 3 2007预告中看到的一样，一旦"爱国者之子"发动，所有体内植入该系统的人都会失去自控力。小岛在谈到注射时，笑称其为"蒜汁注射"，并确认注射在游戏中非常重要。



威胁环

Solid Eye的另一个重要作用就是强化斯内克的五官感觉以及他对敌人、敌机的感觉，并将其视觉化，这就形成了图中围绕斯内克的圆环——威胁环。当四周环境的气息发生了变化时（如敌兵走动，或是发生爆炸），该环圈会以高低起伏来显示周围状况。由于Solid Eye的功能基于斯内克自己的感官，所以斯内克的状态越好，威胁环的作用越大。比如：游戏中斯内克静止下来，威胁环才会显现；另外斯内克的气力值越高，则威胁环的范围会变得更广。此外，Solid Eye还能显示斯内克自己释放出的气，以便让他知道目前的状态是否容易被敌人发现。

威胁环，连同游戏的背景音乐，一并取代了以往作品中的警戒级别。在《潜龙谍影4》中，当威胁环微微波动并变成红色，就表明敌人开始寻找你了。每一个波峰指向一个附近的敌人，而波峰之高低则表示了敌人之远近。制作人表示：这一系统可以令玩家的视线集中在画面中央的人物身上，而不是如往常一样死盯着地形雷达，像《吃豆》一样进行游戏。

游戏制作组在开发《潜龙谍影4》时决定从头开始接受毛利元贞为期一年的军事训练，其中一部分人更进行了心理战的训练，在亲身体验到精神层面是处于受到相当程度压迫的状况之下时，制作组决定将"禅"和"气"这些具有东方性质的感觉加入游戏系统之中。

铁桶



《潜龙谍影》系列"的标志性道具"纸箱"仍然健在，但小岛秀夫推荐玩家在《潜龙谍影4》中使用铁桶，因为铁桶能禁受得住敌人更多的子弹。而且利用PS3手柄的六轴感应功能，玩家可以使斯内克蜷缩在铁桶中滚动，袭击沿路的敌兵。

气力槽与压力值



图中显示的是《潜龙谍影4》中的几个表示斯内克状态的指数。最上方为常规的血槽，血槽下面是"气力槽"，取代的是《潜龙谍影3》中的耐力槽。斯内克的气力槽越低，他就越难以进行精确瞄准。当斯内克连续杀死敌人，当他感觉太热或者太冷，当他拿着重型武器，或者当他感觉到压力时，气力槽都会下降。相应地，在游戏的菜单画面中，随时提供有天气、风向、温度、湿度等信息。

最下方的是"压力值"，气力槽和压力值都是根据对战场上士兵的心理状态的实际研究而设计的。在中东场景，斯内克在烈日下，压力值就会渐渐上升；而如果斯内克回到阴凉处，压力值则会慢慢归零。如果斯内克的压力值激增，他会进入一种战斗亢奋状态，此时他感觉不到什么疼痛，而且射击也更为精准。可是一旦战斗亢奋状态结束，斯内克就基本崩溃了——他的气力槽将基本变空。吃些食物，或者在阴凉处休息，放松，气力槽就会回复。

《潜龙谍影4》中还将出现气味设定。如果气味浓重，即使迷彩隐蔽度很高，斯内克仍然会被发现。比如，斯内克如果藏在垃圾箱里太长时间，他身上的味道就很难散去。游戏中还会有其它与气味有关的概念出现。

章鱼迷彩



▲玩家仍然可以穿着其他自然服饰，如民兵们的服装，从而混迹其中。



《潜龙谍影3》原创了迷彩系统，斯内克可以选择不同的迷彩以增加自己的隐蔽度。然而玩家反映切换迷彩的步骤过于繁琐，于是奥塔肯设计的"章鱼迷彩"应运而生——玩家无需再手动选择面部油彩和服装迷彩，只要斯内克静止下来几秒钟，章鱼迷彩就能够自动模仿附近环境的颜色、轮廓和纹理。玩家还可以保存当前任何一种材质的样子，以便日后使用，游戏中章鱼迷彩能够模仿的材质达到300余种。章鱼迷彩甚至能够阻挡斯内克红外线的辐射，并模仿斯内克身后的红外线状况，从而骗过Metal Gear月光头部的红外线监视装置。此外，章鱼迷彩还有部分预置的状态，如预告中展示的"雕像迷彩"。

角色集结

《潜龙谍影4》发生在《潜龙谍影2》故事结束的五年之后——2014年。这时的世界，对外国的军事干涉已屡见不鲜，于是私人军企(PMC)越发活跃，为了经济利益在世界各地进行着代理人战争。美国政府要求所有私人军企的士兵都植入第三代纳米计算机"爱国者之子(SOP)"，"爱国者之子"能控制人的身体和情感，这样做既提高了战斗的效率，又保证了私人军企士兵对雇主的忠诚。于是战争被私人军企全面控制，战事升级，私人军企日益扩张，战争已经成为全球经济的支柱。

世界上五家最大的私人军企，同属于一家巨大的母公司"世外天港(Outer Haven)"，其领导者为利奎德·山猫。世外天港的军事实力可匹敌于世上其余军事力量的总和，因为现在所有国家都依赖于私人军企。利奎德·山猫即将集结他的军事部队进行武装起义，于是罗伊·坎贝尔联系斯内克展开最后的任务——刺杀利奎德。

《潜龙谍影4》讲述的是斯内克最后的故事，小岛承诺将回答以往作品的所有未解之谜，如"爱国者的秘密"，"利奎德如何占据山猫的身体"，"梵普的不死之谜"以及"斯内克的命运"。而本作的登场角色也堪称全明星阵容，以往作品中的魅力角色全都再次集结。

在E3 2006的预告中，七名登场角色都有其对应的汉字，每个汉字都是一种阴沉的天气现象。而笔者发现，阳阳这个角色却恰恰相反，在《潜龙谍影4》这样一个阴晦黯淡的世界中，她恰似一缕微弱的希望，在闪耀着光芒。"阳阳在《潜龙谍影4》中起着中心作用，就像她的名字一样，她是太阳，游戏中的其他角色围绕着她。她至关重要。"小岛秀夫如是说。



德瑞宾

武器商人。破解枪支的"爱国者之子"纳米计算机身分识别系统，从而使得斯内克能够使用从敌人那里得到的武器。爱耍魔术，拥有一只剃了毛的、穿着短裤的宠物猴子"小灰"。



艾德

梅丽尔小队副领队。身高超过两米，特长为通讯和狙击。



乔纳森

在梅丽尔小队中负责后援。少言寡语，厌恶背后突袭。



约翰尼(秋叶)

登场作品：潜龙谍影1、潜龙谍影2

在梅丽尔小队中负责电子设备。在之前两款作品中就出现过，经常闹肚子的搞笑士兵。最近迷上秋叶原的电子产品，于是梅丽尔等人称他为"秋叶"。与小队其他成员不同，似乎没有植入"爱国者之子"纳米计算机。



梵普

登场作品：潜龙谍影2

不死的吸血鬼。罗马尼亚人，非凡的玩刀高手，有喝人血的嗜好，可以舞蹈般地躲避子弹。在《潜龙谍影2》中杀害了奥塔肯的继妹艾玛。与雷电多次交手，遭受致命打击，却屡屡存活了下来。本作中，梵普得知雷电也拥有了不死之身，对其颇感兴趣。



夏娃

登场作品：潜龙谍影3，潜龙谍影：掌上行动

78岁，对抗爱国者的一座灯塔，她的部下称其为"老妈(Big Mama)"。在1964年《潜龙谍影3》，夏娃作为"哲人"的间谍从大首领(Big Boss)那里偷走了"哲人的遗产"。1968年，她在越南河内突然失踪。在《潜龙谍影：掌上行动》中，我们得知由于夏娃得到的是假的"遗产"，遭到了所在"哲人"组织的追杀。在本作中，夏娃让斯内克叫她"老妈"，似乎意味着什么。

你知道吗



如果笔者说美女杂志也是"《潜龙谍影》系列"的标志性道具之一，不知会不会有人反对。以往，玩家可以利用美女杂志吸引敌人的注意力，再从背后突袭。在《潜龙谍影4》中，美女杂志不但有了名字《M.G.Gal》(双月刊)，号称是各年龄层男性的梦幻杂志，还有了新的功用——回复斯内克的气力槽。值得注意的是：只盯着一张图片看是没什么作用的，想要快速回复气力槽，斯内克需要不断翻页，来获得额外的视觉刺激。

硬件集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



罗伊·坎贝尔

登场作品：潜龙谍影1，潜龙谍影：掌上行动

梅丽尔的父亲，斯内克的上司和好友。在1970年《潜龙谍影：掌上行动》与大首领初识，曾接替后者担任猎狐犬部队司令官。坎贝尔现任职于联合国下属的私人军企活动监视审查委员会。是他发现了私人军企的军事实力已经过于强大，而且领导私人军企母公司"世外天港"的利奎德意欲发动军事起义。坎贝尔收到消息称利奎德在中东某地出现，于是他私下联系斯内克，令其刺杀利奎德。



梅丽尔·希尔弗伯

登场作品：潜龙谍影1

《潜龙谍影1》的女主角。梅丽尔从小对猎狐犬部队的人物事迹非常敬仰，立志成为军人。在《潜龙谍影1》中却认识到了现实战争的残酷，于故事结尾和斯内克共同离开，二人在阿拉斯加生活了一段时间，最终却分开了。本作中，梅丽尔已经成为猎狐犬小队的领队，隶属于美国刑事侦查局(CID)的私人军企内部监察机关。似乎就是她向坎贝尔提供了利奎德身在中东的情报。



老蛇（索利德·斯内克）

登场作品：潜龙谍影1、潜龙谍影2

传说中的英雄，现年42岁，却已白发苍苍，斯内克身体的加速老化是因为他是基因工程计划"魔童计划"的产物，该计划以历史上最优秀的战士"大首领"的基因克隆出了索利德·斯内克以及利奎德·斯内克。内奥米告之斯内克他只剩下六个月的生命，坎贝尔令他刺杀利奎德。被受诅咒的血脉所羁绊，衰老的战士重返战场。



奥塔肯（哈尔·艾默里克）

登场作品：潜龙谍影1、潜龙谍影2

天才的工程师，计算机和机器人学的专家，斯内克的好友。其祖父曾参加了曼哈顿计划，父亲则生于广岛原爆之日，奥塔肯自己设计了Metal Gear"霸王"，继妹艾玛又设计了"玄武"的AI系统"GW"——因而被认为是个和核武器有着宿命纠葛的家族。为了消除Metal Gear对世界和平的威胁，他和斯内克联手建立了"慈善事业"组织，为阻止Metal Gear的扩散而努力。



内奥米·亨特

登场作品：潜龙谍影1

遗传学博士，基因治疗的专家，隶属于基因科技巨头ATGC公司。在《潜龙谍影1》中，为了报复将其兄长灰狐打成重伤的斯内克，内奥米制造了死狐病毒，并将本该立即杀死斯内克的病毒发作时间设为随机数，使他永远生活在死亡的阴影中。虽然内奥米在得知内情后原谅了斯内克，但是死狐病毒却一直残留在斯内克体内。在《潜龙谍影4》中，利奎德劫持懂得死狐病毒运作原理的内奥米，令其入侵根据死狐病毒设计的SOP("爱国者之子")系统，为自己的军事起义做准备。

爱国者



登场作品：潜龙谍影2

系列故事的幕后黑手。一战期间，三家协约国的高层建立了一个名为"哲人"的组织，组织分裂后，其美国分部更名为"爱国者"。爱国者的主要决定是由一个12人组成的"贤人委员会"做出的，他们在幕后控制着美国的政治、经济等。左轮山猫就是爱国者的间谍之一。奥塔肯在《潜龙谍影2》结束时查出了贤人委员会的名单，其中包括斯内克反Metal Gear组织"慈善事业"的最重要捐款人之一的姓名，但是这十二个人在一百多年前就已经死了。本作中，爱国者试图将权力控制的触角探向全世界，于是开始了战争控制。



雷电

登场作品：潜龙谍影2

《潜龙谍影2》的主角。幼年时参加了利比里亚内战，表现出色，赢得"开膛手杰克"和"白色恶魔"之名。其后被洗脑，忘记了过去的战斗经验，并接受VR训练。认为自己的"巨壳"任务(《潜龙谍影2》)是第一次实战，事实上却是爱国者S3计划的一部分。本作中的雷电，除了面部和脊椎外都是人工器官，身体被强化骨骼包围着。在本作中的表现将十分活跃。

阳阳

军人奥尔加之女，从爱国者的魔掌中救出的天才少女。阳阳一出生便被爱国者掳走，用以要挟其母奥尔加协助雷电完成爱国者的S3计划(《潜龙谍影2》)。一旦雷电在任务中死去，其体内的纳米计算机停止发射信号，阳阳就会被杀。最终奥尔加为了拯救雷电而牺牲。阳阳日后被从爱国者手中救出，与斯内克和奥塔肯生活在一起。阳阳天资聪颖，她和奥塔肯共同研制了Metal Gear Mk.II.



利奎德·山猫

登场作品：潜龙谍影1、潜龙谍影2

左轮·山猫在《潜龙谍影1》中失去了右臂，他于是移植了死去的利奎德·斯内克的右臂，谁知利奎德却能通过这只右臂控制山猫的思想(《潜龙谍影2》)。本作中，山猫似乎已经完全被利奎德控制了。利奎德建立了类似于大首领梦想的"世外天港"，是世界上五家最大的私人军企的母公司，武装起义一触即发。

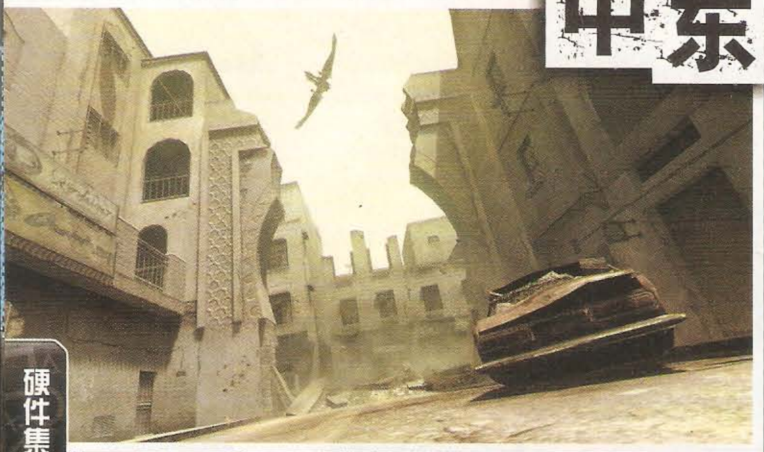
制作人透露《潜龙谍影4》目前还有4名新老角色尚未在任何预告中出现，笔者得知以下三人将会在本作中再度出现：大首领(最初的蛇，以尸体形式登场)、美玲(《潜龙谍影1》中的美籍华人，知道很多中国谚语)、罗斯玛丽(雷电的女友)。

场景集结

斯内克将像詹姆斯·邦德一样环游世界。——小岛秀夫

“《潜龙谍影》系列”前三作分别发生在冰天雪地的阿拉斯加油轮和纽约港污水净化设施，前苏联的山林地带——都是相对单一的环境。然而《潜龙谍影4》将横跨全球五个地区，绝不会让玩家产生“审美疲劳”，贯彻始终的是“战场形势”这一主题。

中东



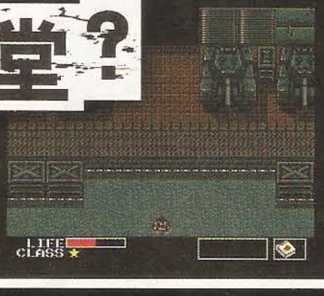
目前我们在预告中看到的大多是中东场景，然而因此就认为《潜龙谍影4》只发生在这已经被过度使用的环境设定中就大错特错了。坎贝尔得知利奎德在中东现身，于是联系斯内克前去一探究竟，最终却还是被利奎德逃掉了。于是斯内克开始了他的环球之旅。

南美



这是我们在预告中看到的第二个场景。游戏制作人透露：场景的变化不只是视觉上的改变，玩家的游戏策略也将受其影响。而且各地的私人军企和民兵都不尽相同。斯内克在南美营救被利奎德劫持的内奥米，雷电和梵普也在这里再度展开对决。

世外天堂？



《潜龙谍影4》助理制作人Ryan Payton透露：游戏的最后一个场景将是玩家20年来一直想去的地方。去年又是“《潜龙谍影》系列”20周年，那么1987年的初代《Metal Gear》发生在哪里呢？大首领建立的军事国家“世外天堂”。很多玩家又有复刻初代《Metal Gear》的要求，我们会否回到那一切开始的地方呢？然而，Ryan却表示答案并非如此简单。

东欧



《潜龙谍影4》共有五个场景，官方已经公布了其中的三个，而东欧是我们还没在任何预告中见过的一个地点。东欧国家罗马尼亚是梵普的故乡，不知道斯内克前往东欧是否与此有关。

阿拉斯加？

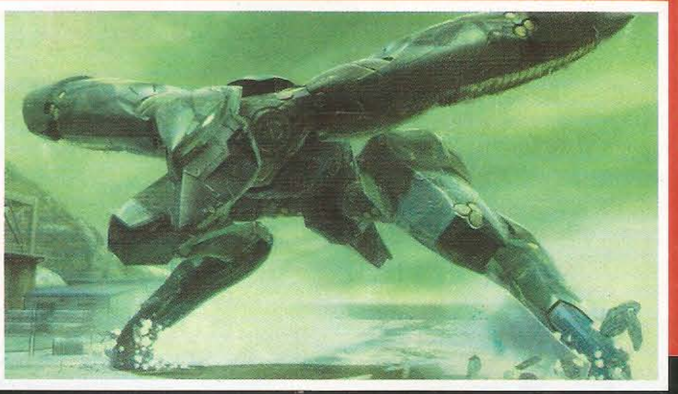


在TGS 2007的预告中，最令人吃惊的恐怕要属斯内克乘坐的Metal Gear“霸王”和利奎德操纵的Metal Gear“海魔鬼”之间的宿命对决了。然而，熟悉的背景环境和残破的“霸王”，令人不禁猜测：我们是否将重返《潜龙谍影1》中的影子摩西岛？

你知道吗

《潜龙谍影》每一作的Metal Gear都非常引人注意。本作中已经出现四种Metal Gear：私人军企装备“月光”、斯内克的助手MK.II、展开对决的“霸王”和“海魔鬼”。不过似乎哪一个都不是本作的最终Metal Gear。回想一下：《潜龙谍影1》、《潜龙谍影2》、《潜龙谍影掌上行动》中的Metal Gear已经分别占了陆、海、空三项。那么本作中，小岛和新川还会为我们设计出什么样的Metal Gear呢？





敌军集结

"《潜龙谍影》系列"的敌兵向来都是很有趣的，无论他们的战术有多么周密，最终都难逃被玩家百般玩弄的宿命。而高质量的BOSS战更是本系列游戏的标志之一——《潜龙谍影1》中与意念螳螂一战，需要玩家改换手柄插槽方可胜出；《潜龙谍影2》中，玩家操纵雷电使用宝剑与斯内克并肩砍杀天狗部队则让人血脉贲张；《潜龙谍影3》中，与末日者的狙击战，横跨森林中的三个区域，第一次至少要花掉玩家一个小时，更是堪称电子游戏界近年来的经典BOSS战之一。现在，让我们看看《潜龙谍影4》中的敌兵与BOSS们有什么不同之处吧。

Metal Gear月光



▲月光在向玩家踏去。

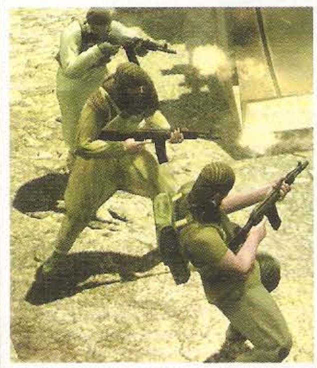
ArmsTech公司制造的量产型无人驾驶战斗机械，学名"欧文"。在私人军企中极受欢迎，服役数量已超过军用坦克。月光上半部的坚实机甲内装有AI系统，使其具有一定的智能，它可以利用红外线搜索敌人，一旦发现便给以其致命的火力打击。月光的双腿是由人工培养的肌肉构成，因此它十分灵活有力，不但可以进行远距离跳跃，甚至还能使出"扫堂腿"这样的招数。小岛曾表示月光的构造具有象征意义：机器凌驾于血肉之上，象征机器奴役着人类。

笔者认为月光在《潜龙谍影4》中的作用类似于《生化奇兵》中的Big Daddy：作为实力大大超过斯内克的难缠敌人，偶尔为玩家造成致命的威胁。但是雷电却能够单枪匹马解决很多架月光。月光的叫声有一部分像是牛叫，游戏制作人表示这是一种心理战术，因为人们听到牛叫就会想到悠闲的乡下，于是会放松警惕。月光还对敌人的士气有所影响，他们听到月光的声音就会奋勇作战，而若听到月光被击败的声音则会对战役的走向有所疑虑。月光还会向私人军企的士兵提供弹药。



▲南美场景中的月光，机甲上有迷彩涂装。

士兵

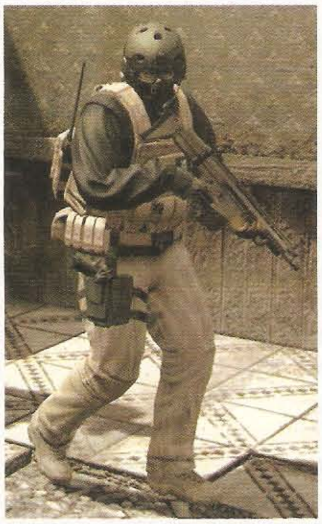


▲中东场景的地方民兵。

笔者之所以没有用"敌兵"一词，是因为在《潜龙谍影4》的五个场景中，每个地方都有不同的私人军企士兵和当地的民兵，而只有前者可算作是斯内克的敌人，对于二者斯内克都可以置之不理，斯内克甚至可以和地方民兵交换物品和弹药，共同对抗私人军企士兵。

《潜龙谍影4》中一共有五家私人军企，同属于利奎德·山猫领导的母公司"世外天港"。目前已知其中四家私人军企的名字："合掌螳螂"、"章鱼武装"、"狼人军团"以及"渡鸦之剑"。玩过《潜龙谍影1》的玩家也许注意到了：这四个名字中的动物与《潜龙谍影1》中利奎德率领的猎狐犬部队的成员相同，是利奎德有意重演历史么？让我们拭目以待。

"合掌螳螂"和"章鱼武装"的公司总部分别位于英国和法国，但这两家公司的士兵们却在中东和南美进行着代理人战争。游戏中，奥塔肯透露多数私人军企的士兵都是穷孩子，责任并不在他们，奥塔肯将私人军企的激增归咎于伊拉克战争。游戏中与私人军企对抗的部分民兵，甚至也曾在私人军企接受过军事训练。《潜龙谍影4》中的私人军企难免会让人想到现实世界中的美国黑水公司，毫无疑问，小岛秀夫仍然十分关注环球热点事件。



▲中东场景的"合掌螳螂"士兵。

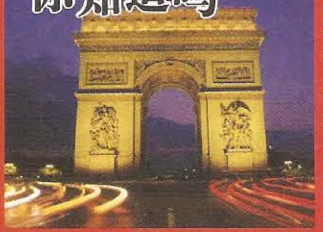
游戏助理制作人Ryan Payton曾透露：《潜龙谍影4》中的五家私人军企士兵在说话时，都会带有各自所属国的口音。例如在游戏的试玩版中，斯内克在中东的战场上潜行，伴随着远处枪林弹雨的声响，斯内克会听到空气中回荡着一个冰冷的、带有英国口音的女性声音："根据与地方当局的合约，私人军企'合掌螳螂'于近日恢复了本区域的政府管制。利用ArmsTech公司制造的无人驾驶战斗机械'欧文'，'合掌螳螂'极为迅速地解决了问题所在。谨希望您在未来有战斗需求时，能够考虑'合掌螳螂'提供的解决方案。"这是私人军企"合掌螳螂"在战场上广播的广告，仿佛巨型商场中的广告播放一样——《潜龙谍影4》战争经济的世界观跃然眼前。制作人还透露：在游戏的片头中，也将收录私人军企的广告。《潜龙谍影4》世界观与游戏的有机结合已经初露端倪。

从斯内克气力槽、压力值的设定，以及月光的叫声等设计上，我们都能看到一个贯穿《潜龙谍影4》的主题——心理战。小岛曾表示PS3的机能将不只用来处理图象效果，还将用来帮助再现"心理战争"，而且这将会影响到玩家的实际游戏过程。游戏中的敌人都是有情感状态的：如果他们受了惊吓，就不会花太多时间搜寻斯内克；但如果他们很冷静、谨慎，将会细致的搜遍整个区域。小岛举了两个可以使敌人惊慌的例子：向他双脚附近的地面射击；或者干掉其所在小队的战友，剩下的士兵就会只求自保，没心思继续作战了。另外，气温对游戏也有影响：如果天气太热或太冷，士兵的战斗方式将会发生变化。



▲南美场景的"章鱼武装"士兵。

你知道吗



法国会不会成为《潜龙谍影4》的场景之一呢？毕竟以大首领为蓝本克隆出了斯内克和利奎德的"魔童计划"就发生在这里。左轮·山猫移植利奎德右臂的手术是在法国里昂实施的(别忘了山猫就是在引领者进行诺曼底登陆战时出生的)。而且，《潜龙谍影4》中的一家私人军企的总部也位于法国。



美女与野兽

作为官方公布的《潜龙谍影4》的BOSS——特殊部队“美女与野兽”，其成员为因战争心理创伤而罹疾PTSD（创伤后心理压力紧张症候群）的四位女性，她们是战争的终极牺牲品。她们原本是美丽的女性，不过为了平衡内心的创伤，她们将内心“人”的部份压抑，而将“兽”的一面展现在外。四位成员的代号与四家私人军企的名称关系密切，但是二者之间的关系还有待观察。小岛秀夫曾表示“美女与野兽”是《潜龙谍影4》的主题之一。

游戏制作组在制作“美女与野兽”部队的美女形象时，采用了根据真人进行3D面部和动作捕捉来绘制角色的方法。制作组经过重重筛选，分别启用了菊地由美，Scarlett Chorvat，Mieko Rye和Lyndall Jarvis作为美女原型，他们分别代表亚洲、拉丁美洲、非洲、北美洲。目前我们只知道菊地由美主动选择扮演“狂怒渡鸦”这一角色，其余美女与野兽的搭配还是秘密，需要玩家自己去发掘。小岛称玩家的目标并非杀掉“美女与野兽”，而是像对待《生化奇兵》中的“小萝莉”一样，把她们从苦难中解救出来——这样做的玩家也会得到相应的奖赏，那就是得以目睹美女们原本的模样。





菊地由美：出生于美国纽约的日裔混血模特，现在美国、日本两地从事演艺事业。曾经出演过剧场版《心魔大审判》、《哥斯拉最终之战》以及NHK电视台的《第一次的英语会话》等栏目。《潜龙谍影3》的“食蛇者”行动开始，斯内克乘坐的飞行器内的海报就是她。



Mieko Rye：美国著名服装模特，曾经为多个著名品牌代言，参与过许多电视广告的拍摄，曾作为封面人物出现在美国著名时尚杂志《Maxim》上。



Scarlett Chorvat：好莱坞动作女明星，演出范围涉及电视广告、电视剧和电影等多个领域。近年来出演的主要作品有电视剧《明星伙伴》和《反恐24小时》。



Lyndall Jarvis：不仅在美国，在欧洲等地也非常活跃的服装模特，曾为Guess、Bebe和Ella Moss等众多时尚服装品牌代言。曾经出演过许多电视广告，表演风格大胆而无拘无束。

玩家集结



对于小岛秀夫的叙事风格和“《潜龙谍影》系列”的厚重故事，玩家们也许仁者见仁，智者见智。但是剥去这层外衣，我们看到的是二十年来逐渐累积而成的坚实而有趣的游戏骨架。这便是《潜龙谍影 在线》的魅力所在：展示“《潜龙谍影》系列”游戏最纯粹的游戏乐趣。

这并非《潜龙谍影》第一次网络化，然而不论《潜龙谍影3 生存》（PS2）附赠的网络模式，还是《潜龙谍影 掌上行动》（PSP）中的网络模式，都只是在网络功能不算完善的平台上的试水之作。这次的《潜龙谍影 在线》才是小岛组全情奉献的、完整的《潜龙谍影》网络对抗体验。

《潜龙谍影 在线》的新手初始包（Starter Pack）将随《潜龙谍影4》在2008年第二季度上市，也许玩家到时也可以在PSN上在线下载。小岛曾在TGS 2007上表示：一旦该作的网络服务启动，将陆续提供新的武器、舞台、角色、游戏模式的下载，最终该作的生命力将超越《潜龙谍影4》。

《潜龙谍影 在线》将允许16名玩家同时进行游戏，本作引入了布娃娃物理引擎系统（ragdoll physics），使得角色受到攻击后身体的物理表现更加真实，给玩家更强的带入感。比如受到手雷的爆炸冲击，玩家可能会被从高处震落，或者从掩体后被震出。

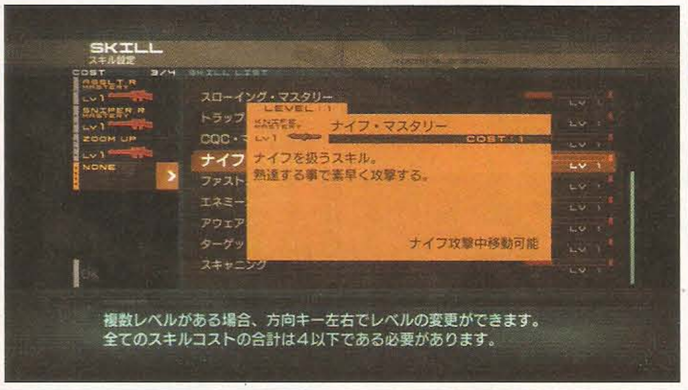
游戏中玩家还将可以选用“《潜龙谍影》系列”中的角色，包括历代敌方BOSS角色，目前官方只公布了“老蛇”和Metal Gear Mk.II。制作人早前曾表示将考虑允许玩家选用现在非常受欢迎的《潜龙谍影4》版的雷电。

在《潜龙谍影 在线》中，角色移动时采用第三人称追尾视角，此时可以切换自动瞄准与否。也可以进入瞄准模式，这时采用的是类似于《战争机器》的越肩视角。当然玩家也可以进入主视角进行精准射击。△键是《潜龙谍影 在线》的多功能环境按键：站在墙边，按下△键，角色就会紧贴在墙上；跑到较矮的障碍旁，按下△键，角色就会翻过矮墙。《战争机器》也有类似的设定，不过《潜龙谍影 在线》中的动作种类更多，半数为潜行服务，半数为掩护服务。

每当玩家创建一个新的角色时，都可以为自己的角色选择多种多样的服装、饰物、角色嗓音等等——玩家将能够打造出属于独一无二的个性角色。随着游戏的进行，可供玩家选择的种类也逐渐增多，玩家也可以从网上下载最新的服装、饰物等。

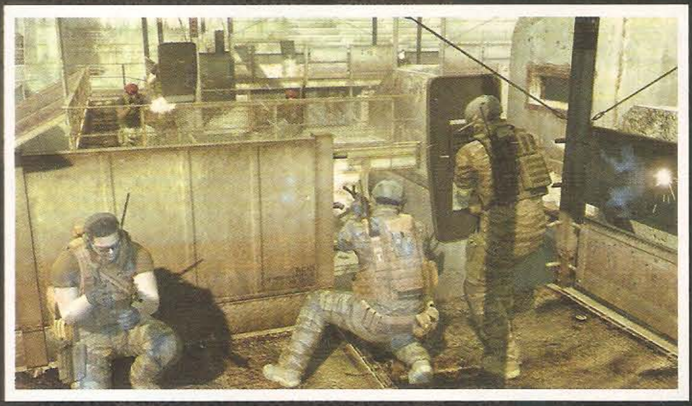
随后玩家要从15种以上的技能中，为自己的角色选择其中四种。目前已知技能包括：手枪能力、突击步枪能力、狙击步枪能力、CQC近身格斗能力、移动速度、瞄准锁定能力、发现敌人能力、破解“爱国者之子”的能力等等。这些技能都是随着玩家不断的游戏而升级的，最终玩家将形成自己独特的战斗特色。

分配完技能后，玩家需要选择主武器、副武器、辅助武器。主武器主要是各种步枪，但是现在玩家可以选择对它们进行一定程度的改装，如添加榴弹发射器、瞄准镜等，这是从《潜龙谍影4》中沿用过来的。各种武器分工明确：霰弹枪用于近战，突击步枪射程较远，而狙击步枪则适合定力十足的玩家——而各种武器的平衡性又非常出色，使用得当的话都效力十足。副武器主要是各种手枪，包括



麻醉手枪。辅助武器主要是地雷、纸箱、美女杂志，以及各种手雷，包括颇具《潜龙谍影》特色的烟雾手雷，电子干扰雷(能导致对方的雷达地图失灵)等。《潜龙谍影 在线》的手雷系统与《潜龙谍影4》试玩演示中一样，提供了抛物线、落点等提示信息。

进入游戏后玩家会发现一些与往作不同的地方，如：爬梯子时可以随时停下，向上投掷手雷；当对敌人进行锁颈时，会出现氧气槽，一旦降至最低点，敌人就会昏迷；可以拍打昏迷的同伴，将之唤醒。当玩家被敌人击倒后，在重新选择武器后，也可以对重生地点进行选择。



《潜龙谍影 在线》作为一款网络对抗游戏，与其它同类游戏相比，又有什么独特之处呢？答案就是我们前面提到过的“SOP”系统，全称为“Sons Of The Patriots(爱国者之子)”的纳米计算机网络系统，这是同时出现在《潜龙谍影4：爱国者之枪》和《潜龙谍影 在线》的一个至关重要的崭新概念。在《潜龙谍影4》的近未来世界中，所有的士兵体内都植入了SOP系统，它使得同一部队的士兵，能够彼此分享各种信息情报，甚至感官信息，使得战斗更有效率。

SOP系统可以说是《潜龙谍影 在线》的系统精髓所在。如果玩家选择了蓝队，在游戏开局后，与同伴连接SOP系统(以蓝色波浪显示)，就可以看到附近队友的位置(以蓝色轮廓显示)，甚至队友的状态(以圆形图标显示)及其瞄准的方向(以蓝色直线显示)。即便队友隐藏在某堵墙的后面，或是纸箱子中，你也能够看到他的蓝色轮廓。如果你的队友发现了敌人，或是隐藏的地雷，那么只要你和队友建立了SOP连接，地雷和敌人就会同样高亮显示在你的屏幕上(同样，即便他隐藏在纸箱内也无济于事)。你甚至可以和建立了SOP连接的队友分享你的“技能”。你还可以侵入敌人的SOP系统，如果成功，敌人间共享的一切信息，包括他们的位置，你都可以一览无遗。

HARDWARE

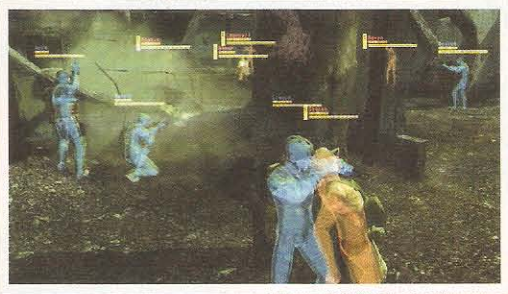
FEATURE

EXPRESS

当然，SOP系统也有它的局限性。首先，要与队友建立连接，必须要在一定距离内。其次，每当玩家被击倒后，SOP连接会自动断掉，需要重新靠近一个队友再次建立连接。

我们由此可以看出，SOP系统的出现使得《潜龙谍影 在线》更加强调团队合作。从而使本作“捉迷藏”的游戏主题与《潜龙谍影4》的近未来战争设定完美结合，最终达到了网络版制作组体现高科技“信息战争”的目的。

《潜龙谍影 在线》的模式有死亡竞赛、团队死亡竞赛、团队占山模式、抢旗模式等。游戏允许玩家离开某服务器时，对其进行打分评价，这样能令随意踢人的房间的排名迅速下降。游戏中截取的图片可以储存在PS3的硬盘上。《潜龙谍影 在线》也将支持战队、好友列表、游戏界面内的通讯等系统。游戏还将内设虚拟商店，目前作用不明，除了购买最新提供下载的服饰、武器等，也许还能允许玩家在此互相交换在《潜龙谍影4》中改造过的枪支。





你知道吗



斯内克在最近发售的Fami通满分游戏《任天堂全明星大乱斗X》(Wii)中也有客串登场。而且，系列人气角色灰狐同时作为斯内克的“召唤角色”(不可操作)登场，再度与斯内克并肩战斗。小岛秀夫还曾表示希望《潜龙谍影4》版的雷电能够在Tecmo的动作游戏《忍者龙剑传》的续作中登场，而板垣伴信也痛快地答应了，不过似乎最终未能实现。

结语

“《潜龙谍影》系列”自从一代开始，便遵循着三年一款作品的速度推出。然而，《潜龙谍影4》却打破了这一传统，将发售日期足足推迟了近一年。“时间就是这么奇妙的一样东西：你向前眺望时，它显得那么遥不可及；回头顾盼时，它又逝去得这样匆匆，而且一去不返。”转眼间四年过去了，游戏界发生了天翻地覆的变化。

四年磨一剑，《潜龙谍影4》的优秀毋庸置疑。别忘了我们目前见到的还只是冰山一角，游戏的后三个场景尚未公布，还有四名角色没有露面，很多游戏系统仍处于保密状态，等等。正如本文所展示的一样，小岛秀夫已经吹响集结号，索利德·斯内克即将踏上最后的征程，世人的目光在焦急张望——玩家会失望么？等等，我们在谈论什么游戏？《潜龙谍影》？那么，绝对不会！

被水晶所守护的世界



◀这名橙色头发的少女肩扛的是一把形状非常古怪的武器，可以看出铁棒与各种圆形的零件，不过目前使用方法还不清楚。



路希 被水晶所选择，背负着烙印的人们

在神话中经常出现的这两个词语，在本作中也有着非常深远的含义，甚至与整个世界的形成与世界观有着难以分割的关系。“法尔希（ファルシ）”可以说是一种超越了人类智慧的高尚存在，同时，也正是茧的制作者，而“路希（ルシ）”则是指被法尔希选中、背负着使命与烙印的人。从“茧是由水晶创造出来的”这一点看来，似乎可以推出“法尔希=水晶”的结论，但是本作的世界观却绝非这么简单……而路希究竟会被赋予什么样的使命，目前仍是一个谜团。

最近公布的最新情报中又出现了一个橙色头发的少女，从几张图片来看，她居住在外界“脉冲”已经是无需置疑的事实了，但是据称，这名少女就是之前提过的“路希”……这确实让人难以想像，一手创造出茧的法尔希为什么会选择居住在脉冲的少女成为路希呢？难道说，其实法尔希真正的意志和圣府其实是相反的？

另一方面来看，闪电也同样是被水晶所选择的“让世界毁灭的人类之敌”，如果法尔希与水晶真的是相似的存在，那么她可能也是一名路希吧？

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

文 玛娜 美编 NINA

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
PS3 FINAL FANTASY XIII		日版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		

脉冲 茧的外面，还有一望无际的原始世界。

“茧(コクーン)”是由水晶创造出的一个人工世界，它飘浮半空之中，居住着数百万人，生活在茧中的人们由于巨大机械和生物的守护长期以来都过着和平祥和的生活。而“脉冲(パルス)”则是位于茧下方大地上的一片十分广阔的原始世界，虽然不知道作用，但是在脉冲里也有水晶的存在。

随着脉冲的觉醒，大量来自于脉冲的“外界异物”进入了茧中，使这个无形的敌人对于居住在茧里的人们来说成为了一种禁忌的存在，统治着茧的“圣府”在非常时期做出了非常措施，拘留了大量怀疑受到外界异物影响的居民，甚至会将被认为受到了脉冲影响的人们驱逐出境，强制将其流放至下界脉冲去。

生活在茧中的居民将脉冲视为威胁的具体原因究竟是什么？脉冲中的水晶的作用为何？在这个广阔的世界中，永远有无数未知的谜团等待着人们的破解……



▲在脉冲中，甚至还有与恐龙十分相似的生物存在，在这片大地上，一定曾经发生过什么可怕的事情。



▶站在脉冲遥望茧可以发现，那是一个巨大的球体结构，而脉冲则是一片非常广阔的原始世界。



▲站在脉冲地面上的少女似乎已经习惯了这样的生活，我们还能看到远处的地平线上有建筑物的存在，这些被驱逐出茧的人们，似乎已经在脉冲找到了生存下去的方法。

召唤兽 为了解救被诅咒的路希来到世界的访客

作为系列重要元素的召唤兽在本作中也得到了一次大幅的进化，这些进化不仅仅体现在外形与力量上，除了战斗之外，它们还可以通过其他的方式帮助玩家。譬如希瓦就可以变身为机车供玩家使用，需要利用召唤兽的情况变得更多更频繁，甚至已经成为了生活中不可或缺的一部分。此外，本作中的召唤兽得到了一个全新的定位——为了解救被诅咒的路希而现身的存在，看来在这次的故事中，它们占据了相当重要的地位。

冰之女王 希瓦



▲希瓦在这次的游戏中造型非常华丽。

自《最终幻想III》之后活跃起来的希瓦(シヴン)在本作中经历了一次巨大的变身，不光从一个人变成了一对肤色不同的姐妹，还可以通过合体的方式变成机车供玩家乘坐。

火焰之神 伊夫里特

伊夫里特(イフリート)也是系列中知名的召唤兽，在本作中他的外形没有什么太大的变化，但是在能力方面，不知道会不会有什么让人大吃一惊的进化呢。

▼喷火的伊夫里特，在系列前作中，它的拿手绝招就是以火柱及火球攻击敌人的“地狱的火焰”。



魅惑的美人 塞壬

从水中慢慢浮出，轻轻弹奏着竖琴的塞壬(セイレーン)初次展现了自己的温柔与魅惑，与曾经在《最终幻想VI》和《最终幻想VIII》中登场的她来说，这一次的变化简直美不胜收，让人瞠目结舌。白色羽翼和白衣装配合着琴声与水纹轻轻飘动，这曲魅惑之歌不知道会给敌人带来什么后果呢……

▼弹奏着竖琴的塞壬愉悦地闭起了双眼，真是一幅美妙的景象。



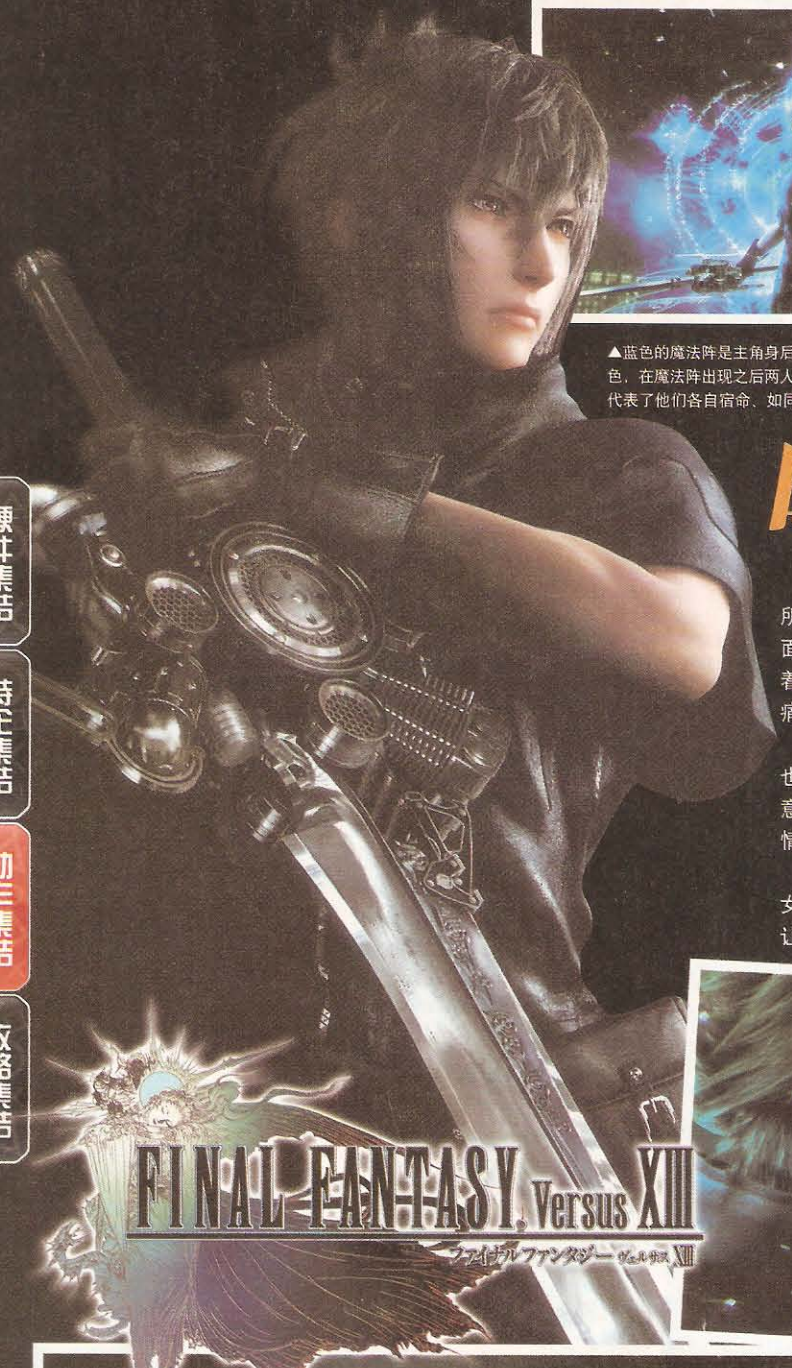
可爱的小动物 卡邦克尔



◀头顶上的红宝石似乎有什么特别的用途？它的眼神究竟在诉说着什么呢？

系列前作中的卡邦克尔(カーバンクル)也一向都是以可爱见长的小动物，但是在本作中，可爱与有趣这个元素被进一步加强，如同小丑般的妆容与可爱的眼神，让人非常想养这样的一个宠物天天带在身边。

隐藏无限秘密的红瞳





▼女主角的武器是类似于西洋剑的单手剑，她和男主角一样，都可以从空无一物的空间中让武器出现。看起来两个人拥有着一样的能力。现在我们已经知道男主角可以操纵复数武器，还可以进行瞬间移动。不知道女主角的能力究竟是什么呢。



▲蓝色的魔法阵是主角身后出现的，而女主角则是橙色，在魔法阵出现之后两人突然拔刀相见，莫非这是代表了他们各自宿命、如同纹章一般的图案？

暗 被敌对命运所操控的年轻男女

与《最终幻想ＸⅢ》所代表的"光"相对，本作所代表的是"暗"，正统续作中所不能表达的东西都会在本作中出现，游戏中既有角色们日常快乐生活的一面，也会体现出人们所背负的沉重宿命，剧本非常阴暗沉痛。作为被水晶维护着的拥有剑与魔法秩序的最后的王国的一员，男主角也将会面对许许多多的伤痛与无奈，在最新公布的影像之中，就可以看到与此有关的一些情报。

高楼大厦林立的都市道路下，月光轻轻洒在身着超短裙的少女身上，主角也出现在她的面前，两人向彼此跑了过去，看起来似乎早已相识。此刻，出人意料的事情发生了，在男主角与少女的背后，两个魔法阵浮现出来，悲伤的表情由少女的脸上漾起，两人举起了手中的武器，沉默地开始了一场对决……

从官方公布的少量情报上来看，这名没有公布姓名和相关个人资料的少女就是本作的正牌女主角，她为什么要与男主角兵戎相见？他们能够摆脱这让人悲伤的宿命吗？相信这将会是很长一段时间中最让人好奇的问题。



◀虽然难免迷茫，但是男主角仍然举起了自己的武器，身后的魔法阵似乎在不断提醒着他自己的使命。

▼女主角的目光中除了悲伤，也有毫不畏惧的决断，这场对决的最后结果究竟会如何呢？





▼本作的CG由曾经制作过「最终幻想Ⅶ AC」的制作团队出手，品质上绝对让人满意，月光透过云层投射下来的亮光与周围的阴影营造出了极其强烈的悲壮气氛。

最终幻想 Versus XⅢ	Square Enix	角色扮演
PS3	FINAL FANTASY Versus XⅢ	日版
	发售日未定 / 人数未定	售价未定
	对应周边未定	

现实与幻想

剑与魔法和现实社会的奇妙融合

本作的舞台与世界设定有相当多的部分都参考了现实世界中存在的东西创造出来，就世界来说要比《最终幻想Ⅶ》所在的世界更加接近于现实社会，不光许多场景都以实际存在的建筑为原型，文化与其他要素也与现实世界非常相似。开发团队试图透过实际存在的事物与剑、魔法等奇幻要素相融合，打造出一个独特的世界，在本作中，玩家将能体验到幻想与现实交杂的奇妙感。

欧洲风格的都市



现实的都市

▲主角所乘坐的豪华轿车穿行于公路之上，在平时办公的时候，会配备司机为其驾驶，周围的景物和日常所见的都市街头似乎没有什么不同。



东京街头



▲这是位于意大利名城威尼斯的圣马可广场，在正面所看到的建筑物为圣马可大教堂，这个建筑在游戏公开的新影像中可以很清楚地看到。

◀女主角出现的地点正是东京街头，对于玩家来说应该相当有亲切感，进行世界旅行的时候，也可以体会到各国风情的洗礼吧。

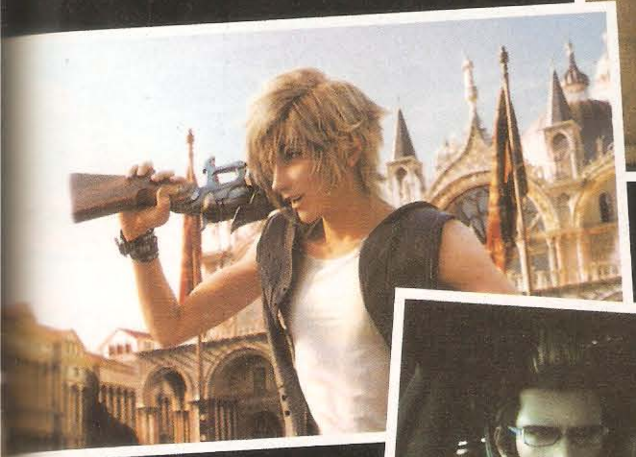
无处不在的羁绊 羁绊

羁绊，正是本作描写的重点，虽然本作的剧本蔓延着难以忽略的悲伤感，但是除了这些快乐的部分也非常多，亲人、朋友、友情……都将会是剧情上的重点。

在本作中将会有三名男子与主角一同行动，虽然现在仍未有任何与其有关的情报公布，但是在面对身为王位继承人的主角时，三人也没有流露出任何拘谨的情绪，由此可以看出他们定然是相互信赖且意气相投的朋友。制作人也声称，他们并不是背负着种种命运和使命而聚集在一起的人们，而是经常在一起玩乐的伙伴，在机缘巧合下成为故事的中心。剧本中会采用一种公路电影的场景和表现方式，就像在大家念书的时候，和自己的喜好相同的好友们结伴去旅行一样，想必会让玩家感受到无忧无虑把责任和理想抛在脑后骑马散心的那份难得的恬静与快乐。



▲仿佛下定了决心一样，四个人转过身来，向着豪华轿车走去，他们的目的地究竟是哪里？



▲四人背后的场景是与之前东京街头完全不同的异国建筑，四个人是在进行一场旅行么？





▲充满紧张感的车内，主角与伤疤男子都板着脸，相当严肃，而眼镜男则像是在思考着什么。

◀虽然爽朗，但是脸上的伤痕究竟隐藏着怎样的过去呢？

神秘的三名青年

虽然还不知道三名仍没有公布名字的青年将以什么方式出场，不过从仅有的几张图中，倒是可以看出他们的性格特征。

金发的开朗青年无疑是四人中最活跃的一个，无论是散漫的笑容还是穿着都可以看出他的性格。不过他手中所拿的武器却是在主角所在国家中被认为是禁忌的枪械，这到底是怎么回事呢？而脸上有一条伤疤的男子则应该是类似于《危机之源 最终幻想Ⅶ》的安吉尔的一名角色，从毫不掩饰的爽朗笑容与健硕的肌肉上可以看出他可能在四人中充当了大哥的职务，有这样的一名同伴，看起来就让人感到非常安心。

另一名戴着眼镜的青年面孔虽然非常清秀，但是西服与眼镜都让他比其他几个人看起来更加成熟，给人的感觉与《最终幻想Ⅻ》的巴尔弗雷非常相似，看来队伍中的智囊角色非他莫属了。

RESISTANCE 2



美国沦陷了

文 清国倾城
编 星夜
美编 NINA

沉重的机枪压得你喘不过气，你身心俱疲。回头看看身后，敌人潮水般涌来，跳跃着，跟在小队身后时刻要将你吞噬。

但队里的军医给你悉心包扎了伤口，狙击手也就位了。你知道从山上急冲而下等同于自杀，但是总要有人将那个要地攻破。你身后的队伍可以与你共同进退。他们有些人曾数次与你一起出生入死，还有一些人是百般不愿地被派来替他人上阵。但是当周围的墙壁随着一声爆炸声轰然倒塌，数十只怪物从浓烟中鱼贯而出，在你身边的七位勇士已将生死置之度外，他们不顾与敌人的火力悬殊，就算巨型泰坦装甲在战场上呼啸而来，他们仍是誓死而战。你也抱着必死之心。这是你的祖国，如果被那些六眼怪物占领，你将负上千古骂名。

抵抗 2	SCEA	主视角射击
PS3 Resistance 2		美版
预定 2008 年末发售	1～8 人	59.99 美元
对应 60 人在线		推荐玩家年龄：17 岁以上



恢弘史诗

《抵抗2》是一款巨大的游戏。这个简单的形容词用来描述Insomniac的这款最新力作实在再合适不过了。这个游戏世界的规模是恢弘的——整个美国的各大城市都被作为其背景，而对应玩家数量也是空前的——独立的、可八人进行的合作剧情模式与单人模式相生相随。将其打穿之后，你还可以自由加入各种可60人玩的对抗模式。战斗的规模是空前的，与目不暇接的敌人进行壮烈的战斗、与数百英尺高的怪物或机械的壮观的遭遇战，简而言之，这是对PS3机能的一场前所未有的考验。

Insomniac是一家辛劳的工作室，它不停地收集整理人们的各种抱怨与关注。这是他们在索尼次世代主机上的第三款力作，它的前两部作品(《抵抗》和《瑞奇与叮当 未来 毁灭器》)总是被认为该主机第一年里最大的卖点，它几乎可以称得上是PS3最大的功臣。当我们造访他们位于Burbank的工作室时，Insomniac的丰富经验已经尽显无余，特别是当他们和我们坐在一起，玩了一个小时的八人在线合作模式之后。要知道这款游戏要到秋季才会上市。对于崭露头角的工作室来说，能够在这个阶段里就有这么一个可运行的东西已经是非常惊人了。Ted Price是个忙碌的家伙，他的精力要用来经营这家工作室，同时也要担任其最新项目的创意指导。当他坐下来与我们共同探讨时，很显然，将游戏中的所有元素综合成一个统一化的整体，这是该项目的核心目标。“当前多数主视角射击游戏的单人游戏和多人游戏给人以完全不同的感受，”Price说。“这次我们希望改变这种局面。”这种努力的第一步就是引人入胜的故事，现在开发团队正在加大筹码，将玩家吸引到一个让人融入其中的剧情之中，同时有着更加恢弘而跌宕的背景设定。



■Insomniac显然对本作加入的载具很兴奋，但是并未透露任何细节。不过可以确定能够与空中的敌人战斗，是否意味着可以驾驶战斗机呢？

“在游戏过程中，玩家会有一种被压得喘不过气来的感觉，感受到这是一场正在输掉的战争。我们正在为故事创造一种绝望与凄凉的感觉。”——Ted Price

美国保卫战

《抵抗2》放弃了一代那种以英国情报女郎的第三人称视点讲述剧情的方式，将重心完全放在了主角Nathan Hale身上。“我们意识到需要将重点放在主角身上。在《抵抗》一代中，我们花了不少时间讲述故事，Rachel Parker其实才是主角，因为是由她讲述Hale的故事。这次我们将一直跟着Hale。”本作的开场画面与《灭绝人类》中的收场画面相同。在直升机上，Hale被一群神秘的蒙面士兵带走了，他踌躇着投降了，就这样被带到了冰岛。“在冰岛，由于当地的基地遭到攻击，他们的直升机被击落了，”Price说。“Hale在这次事件中死里逃生，回到了美国，成为了一个名为‘哨兵’(Sentinel)的特殊计划的一分子。”这些士兵还开发了一种能够抵抗奇美拉病毒的抗体。在后来的几个月里，他们一直在训练，成为了军队对抗敌人的秘密武器，并且这将会贯穿于这个故事。

回到美国的两年之后，奇美拉人发动了全面的空袭。成百上千的巨型飞艇从东海岸和西海岸同时入侵美国，他们把美国的士兵和市民都逼到了国家的中部地区。从旧金山开始，最终战场会扩大到全国，Hale在反击的同时，也继续与他自身作抗争，这也在第一作中有所暗示；他的过滤性抗体与完全免疫全部不是一码事。“在游戏过程中，玩家会有一种被压得喘不过气来的感觉，感受到这是一场正在输掉的战争。我们正在为故事创造一种绝望与凄凉的感觉。”Price总结说。



▲很多玩家抱怨第一作的开场太寒碜，因此本作一开场就会给玩家带来绝对的震撼。

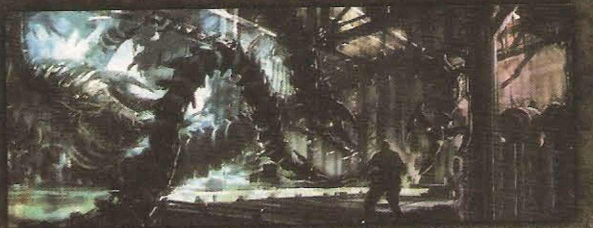
巨型怪物



Goliath

本作的一种巨型新敌人类型，高约150英尺。

■史诗般的规模是贯穿于游戏的主题，从前所未有的多人游戏模式到战斗的规模均是如此。附带一提：目前公布画面中的一切都是即时演算的。



▶主视角射击游戏通常不重视BOSS战，Insomniac希望带给玩家前所未见的激烈BOSS遭遇战。

开发团队对本作广袤的面积非常重视，对此Insomniac目前不愿意透露细节，只是暗示任何一个在美国境内进行过小小的州际旅行的人都会知道以整个美国为背景意味着什么。“我们所设计的一种风格是表现尖端的奇美拉外星科技与更为质朴的人类技术之间的悬殊对比，这里的人类技术大约是50年代，但是又有所不同。”美术指导Chad Dezern说。你可以大致想像一下，巨大的城市场景在地平线上铺展而开，上空是奇美拉舰队一英里长的飞空巨舰遮天蔽日地飞过，又或者是在沙漠平地和崎岖的山脉里爆发全面的地面战。游戏发生在1950年代，但这并非历史上战后蓬勃发展的美国。在《抵抗》的世界里，二战从未发生，因为奇美拉的威胁早早地降临了欧洲。在这个虚构的历史中，美国从未摆脱大萧条。让凄凉的新版本美国对抗巨大残暴的奇美拉战争机器，这种概念让Insomniac的开发者们沉迷其中。

让剧情模式更带劲的不仅仅是新的背景。除了令人叹为观止的空中堡垒外，我们还看到了不少等待着Hale的新怪物。Price介绍了其中一种叫做奇美利恩(Chameleon)的新怪物。这种令人心惊胆战的多足步行兵器不仅具有隐形功能，而且可以用它那毁灭性的刀刃进行近距离战斗。在游戏中，玩家与他的第一次会面就以一种残暴的方式展开——它将陪伴着玩家战斗的士兵们撕成了碎片。当它不攻击玩家时，将会进入几乎隐形的状态，需要玩家观察入微才能发现它的踪迹，比如看地上的脚印。此外，一些熟悉的敌人如Hybrid也被完全重新设计，大大提高了AI水平，并且还有一套全新的可拆卸式装甲需要玩家对付。除了标准的敌人类型增加之外，Insomniac还试图摘掉主视角射击类游戏BOSS遭遇战没法玩的污名。这家工作室正在静悄悄地制作这些大型的战斗冲突，只要看看现在公布的一些图片就可以大致了解他们的方向。“BOSS在主视角射击类游戏中通常并不重要，这类游戏一般只是边跑边打而已。”Price认为，“我们希望改变这种局面，加入一些巨型BOSS——一些比你在《抵抗1》中看到的一切都要巨大的家伙。”

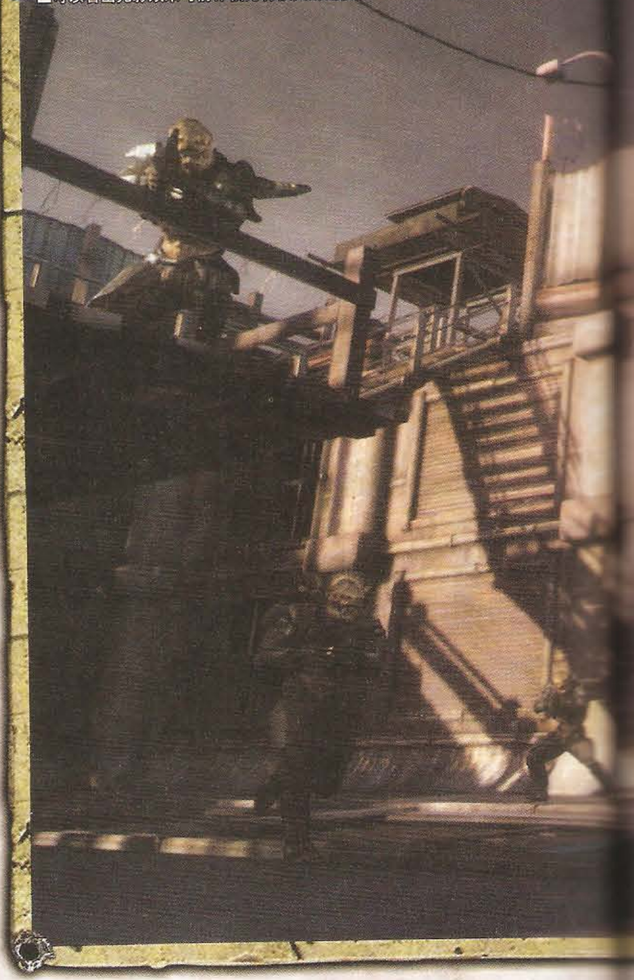
8人协作模式

以上种种已足以让我们对单人剧情模式兴奋不已，而且有趣的地方还不止于此，我们同样兴奋地听说你可以与七位朋友再次共同经历一遍剧情。不过《抵抗2》的多人战役带给你的并非同样的故事，本作准备了独立的剧情和任务面向二人线下合作模式，以及通过PLAYSTATION Network的八人游戏模式。“过去我们不得不做一些妥协，”本作联合创意指导Colin Munson说，“如果在单人游戏中搞得太疯狂，合作模式就不得不做一些妥协，反之亦然。这很令人沮丧。我们不想这样，我们希望能走上完全不同的方向。”本作的多人协作模式使用了一些巨大的多人战场为背景，其所讲述的故事与主角Hale身边所发生的故事是同步进行的，但是重点围绕于其他参加战斗的士兵。

多人协作模式原本是作为衔接单人模式和对抗型多人模式之间的桥梁而设计的，因为在过去很多玩家买了这样一款游戏后，因为网络上的高手太多而从来没有玩过网战模式。而协作模式的挑战将会采用任务制，将会向单人模式一样提供足够的情节和角色之间的互动，将会用鼓舞人心的小队战术、快节奏的动作以及相当长的过场动画和剧情让玩家时刻保持兴奋。按照开发者们的规划，这个完整的剧情模式在长度上至少与单人模式相当，或者更长。更为有趣的是，你每次玩这种模式都会有所不同。

你可以自己选择一名独有的角色来玩该模式，可以从三类士兵中选择其一：一个是壮汉型士兵，挥舞着沉重的链式机关枪摧毁敌军，并且杀敌越多，就可以为挡在他和队友前方提供掩护的移动能量盾提供能量补充；一种特种兵类型的士兵擅长远距离作战，这种士兵使用改造的“牛眼步枪”，可以伸缩镜头且火力极强；最后一种是有趣的军医型士兵，使用一种“医疗计”枪械，能够放出摧毁性的红色能量球，射中敌人后就开始将一个特殊的槽积蓄起来，然后将准星对准伙伴，这把枪就会利用相同的槽放出具有治疗效果的蓝色能量，简单的说就是吸取敌人的能量医疗自己的伙伴。玩家可以活用三大兵种的组合组建自己的队伍，用各种战术组合共同闯关。本作放弃了传统的难度选择方式，游戏会根据玩家和队友的能力动态调整难度，让你总是有合适的挑战性，如果你没有整队的朋友一起战斗，游戏会自动为你在网上找几个玩家一起战斗，并且将会寻找游戏进度与你相同的玩家，也就是说无论你从哪里继续进行游戏，都会找到在同一个地点进行游戏的玩家。最后，关卡本身将会随着游戏的进行而变化，虽然开发团队并不保证本作会有真正随机化的关卡设计，但是大致可以确定这些关卡在你每次游玩时都会发生变化。

■可以看出光影效果与前作相比有很大的进步。



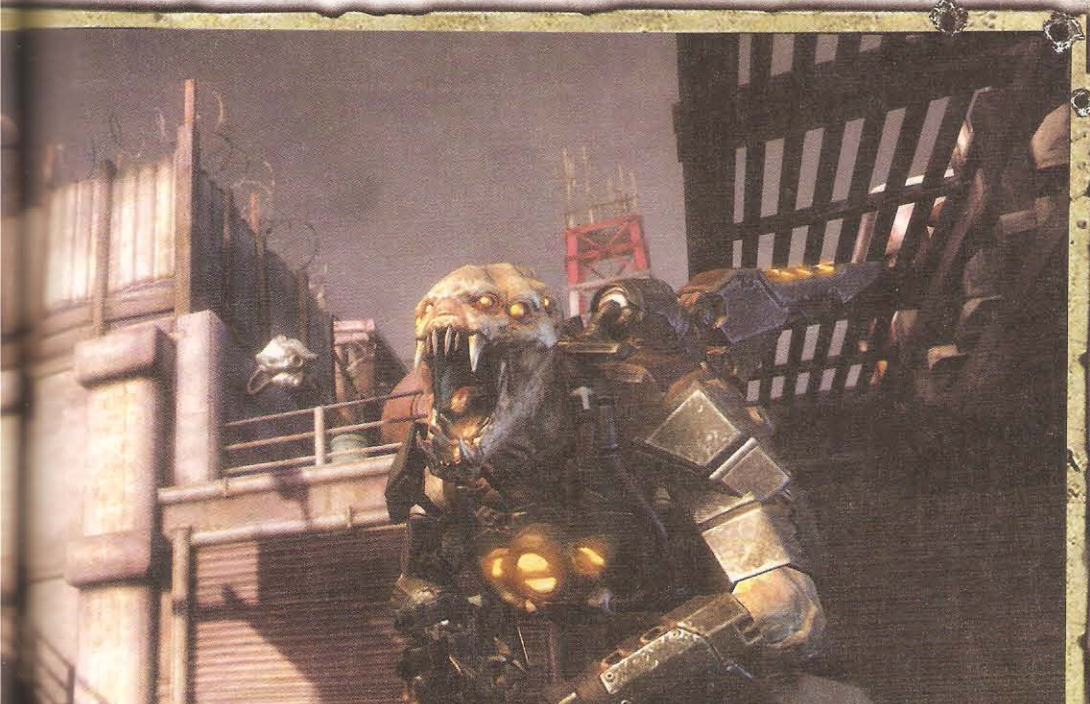
60人网战模式



■多人游戏地图非常巨大，更加注重各个战区，对掩体的使用，以及节奏，毕竟庞大却空旷的地图是没有意义的。

如果与七名玩家一起作战还是不能满足你的胃口，或许与59个对手血拼将会让你知足。《抵抗2》的网战模式也将讲述整个大剧情背景下的其他故事内容，但是该剧情只不过是为紧张的大规模冲突作铺垫。与此同时，开发团队强烈意识到毫无节制的60人战斗可能会导致局面难以控制。“在60人网战的情况下，我们希望营造出史诗般的战争感觉，”多人模式首席程序师Eric Ellis说。“但是与此同时，我们认为小队对小队的战斗才是最好的。”当你做好准备在对抗型多人模式中杀个天昏地暗后，先要登录到一个游戏大厅中，先分成小型的4到8人的队伍，游戏鼓励小组成员在投入战斗之前进行诚恳的交流。你所在的队伍会被分配特定的任务目标——每个小队在战场上可能都会有不同的目标。通过系统的匹配功能，敌队的技能水平将会与你的小队大致相当。仔细推敲的关卡设计将为小队冲突营造激烈的战斗地带，再逐步推向大规模的战役。

随着每一代主机的进化，在线模式变得越来越重要，Insomniac有专门的开发人员从事网络社区的建设。“它从初步设计阶段就已经融入到游戏中了，”Price说。“多数社区功能只不过是大型主视角射击游戏的插件，而我们对此充满激情。”本作将会统开点对点的网络连接，设置专用的游戏社区，以及专用的服务器，实现更快的网战配对。特设的myresistance.net将为玩家准备功能完善的个人页面，融入时下流行的社交网络概念。与此同时，在游戏中Insomniac采用了完全开放的战队和党派系统，鼓励所有人加入队伍，认识其他玩家——无需特殊邀请。改进的语音聊天功能将会提供手机的通话质量。除了这些细节外，还有更为宏观的构想让社区成为本作的一个核心元素，而不是一个花哨的摆设。



肺腑感

Viscerality

“这是我们内部常用的一个词，听起来有点傻——这是我们生造的词。但是说多了之后，就觉得它变得有意义了。”创意指导Ted Price说，“肺腑感，对我们来说这是玩家对显然非真实的东西感觉到真实时的感受或状态——当你在玩这款游戏时，会有身无旁物的感觉。我们在设计关卡的时候，同时将游戏性融入其中，让游戏表现出真实感。”这是当今多数开发者们的共同目标，大家越来越渴望把玩家拖到他们的虚构世界中。但是在Insomniac，它是凌驾于一切游戏元素的要点。惊人的画面、震撼而令人震惊的音乐、紧张的剧情，甚至手柄的振动都是为“肺腑感”这个目标服务的。

发挥PS3性能潜力

▼就算是很小的细节也都得到了很高的重视——远处的云并非背景贴图，它们都是会逐渐移动的。



冰岛 本作的第一个大战场

由于Insomniac与索尼关系密切，听到他们对PS3的灵活性与强大性能的溢美之词当然不足为奇。不管怎样，作为该工作室在PS3上的第三部作品，《抵抗2》不仅利用了复杂的网络功能这一优势。"我们已经深入了解了为PS3开发游戏的秘诀。《抵抗2》中可以看到很多优势的体现。"Price说。"我们的技术是土生土长的，全部都是我们自己开发的，没有利用到外部的供应商。"本作将会充分发挥PS3的性能特点，各种运算任务有效分配给PS3的SPU，而中央的PPU相当于交警，负责管理和协调。简单地说，这款游戏更好地发挥了这部主机尚未得到开发的潜能。在画面上，对SPU更深入地应用使得同屏出现的敌人数量更多，敌人的AI要复杂许多，并且特效的应用更加奢华而多样。光影和着色的进化让游戏呈现出更丰富的色调，第一作中充斥的灰暗阴冷而幽蓝的色调不复存在，取而代之的是更为生动的色彩。更复杂的法线贴图和细节贴图让各种物体的纹理无论是远看还是近观都十分惊人。在游戏性方面，人工智能受到了很高的关注，AI将会根据玩家的视野和视角动态变化。这意味着什么？比起远处的敌人，更靠近玩家的敌人将会有更聪明的AI，同理，在你的视野之中的队友也会有更高的智能，这样你会看到直接面对或者正在应付的敌人非常狡猾，而远处的敌人仍然危险，但是还不至于太让人伤神。

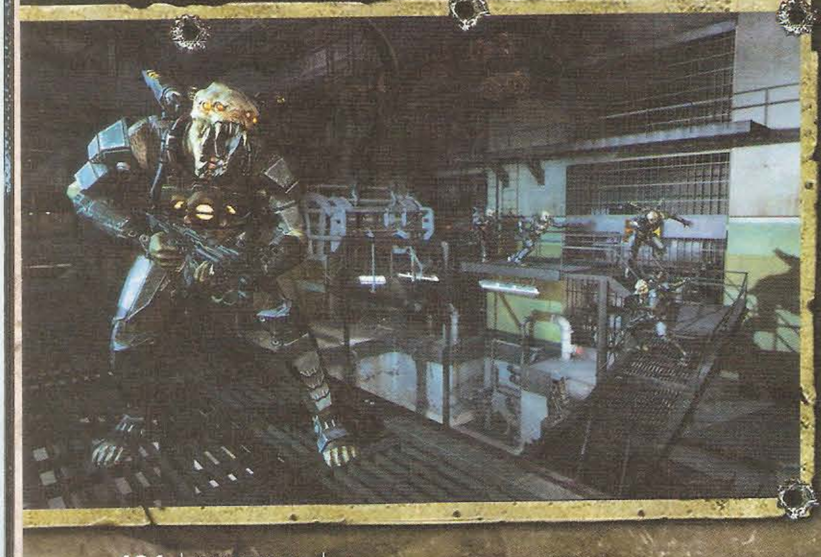
试玩体验

虽然本作试图实现激进地变化，但是很明显开发组也没有忘本，对前作的很多地方进行了重新检视。

有些玩家从前作距离太远的checkpoint和HP系统管理中挑出了不少毛病。这次Price和他的小组成员们广纳良言，他们非常谦逊，对于还没有找到解决方案的问题并未作出承诺，但是明确表示这些问题都得到了重视，不过在距离发售还有相当长一段时间的情况下，关于平衡性和关卡流程等问题难以解答。他们关注的是整个游戏的早期原型，建造了从关卡到敌人等一切元素的早期版本，然后把它们都放到一个功能齐全的游戏中，在剩下的好几个月时间里不断测试和改良。为了证明，我们有幸坐下来与本作的7位多人游戏开发团队一起玩了一局完整的合作任务。我们的游戏过程非常火爆，每个兵种都有独特的游戏方式，我们特别喜爱军医充满战略性的游戏方式，与游戏中潮水般的敌人战斗会有一种独特的团队协作的感觉。

本文开篇的一段描述并非杜撰的小说，而是对我们玩到的一个关卡中所发生事件的文学化加工。当我们向下冲进峡谷时，Hybrid冲破了路障，全体发动了总进攻。当我们的军队分布于四周时，巨型泰坦装甲将主宰战斗，猛烈地向其喷射火焰，同时我们的军医让我们勉强存活。一场战斗结束，我们又紧接着发现在身后提供后援的部队遭到了后方的伏击。

虽然目前尚处于未润色的阶段，这种大规模协作作战的兴奋感已经对得起人们漫长的等待。我们期待着今年秋季完整的版本推出之时，能够兑现其承诺。



展望

虽然也在下意识地传承原作的精髓，《抵抗2》是一款渴望着走向未来的游戏。我们待在Insomniac期间看到了有关让该系列向前发展宏伟蓝图的描述，我们还问起了第一作中暗示的神秘的Cloven，但是答案却含糊而遮遮掩掩，意味着这些问题在续作中可能也不会得到完全的解答。Nathan Hales继续与其体内的病毒作抗争，其实情仍然是被严格保守的秘密。甚至奇美拉怪物的起源也是在云里雾中——不过这个秘密我们希望当《抵抗2》的尾声响起时能够得到满意的答案。Insomniac创造了被认为PS3首发首席大作的《抵抗：灭绝人类》，在该主机甫诞生之际就推出这样一款作品，使其成为一个非同寻常的游戏，但同时也有可能让很多狂热玩家错过。但是当其最终成品出来之时，《抵抗2》将会是一个任何人都不容错过的史诗，它将会是2008年最大型、最大胆和最多人玩的游戏之一。



作为2007年TGS上最受瞩目的PS3原创战棋类游戏，光是游戏由“《樱花大战》系列”的制作小组负责开发这一点就足以让不少玩家侧目。虚构的欧洲战场，融合了动作要素的战斗系统，水彩风格的游戏画面相信都会成为对不少玩家一击必杀的终极武器。现在距离游戏的发售还有不到2个月的时间，如果你还在为是否购买本作而犹豫不决，那就赶快跟随我们的脚步一起来解读游戏中的无穷魅力吧。

文 晴天 美编 木仙

戦場のヴァルキュリア
GALLIAN CHRONICLES

爱与信赖的幻想战场 义勇军第七小队参上

战场的女武神	SEGA	策略角色扮演
PS3	战场のヴァルキュリア	日版
	预定2008年4月24日 1人	7600日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

引人入胜的世界观

本作的故事发生在1930年的欧洲大陆上，为了争夺霸权，帝国和联邦这两个拥有强大军事力的国家先后发动了侵略战争，成为了历史上“第二次欧洲大战”（E.W.Ⅱ）的开端。地域上位于帝国和联邦中间的小国加利亚（ガリア）虽然一直保持着中立的状态，但是某天平静的生活却被帝国军侵略的炮火无情地终止，以至于在毫无防备的情况首都都几乎沦陷。在这个关系到国家存亡的时刻，一支神秘的军事武装开始了反抗帝国军的行动，他们正是加利亚义勇军第七小队的所有成员……



地方都市布鲁尔

▲这里是男主人公威尔金的故乡，随风转动的风车是城市一道独特的风景线，相信谁也没料到，帝国军竟会在如此美丽与祥和的地方发动突然袭击。



吉尔兰黛欧要塞

▼加利亚王国边境的重要防御基地，被加利亚国民誉为难攻不下的要塞。



兰德库里兹城

▲享受“欧洲宝石”美誉的繁华都市，湖泊和周围的古典建筑相应成趣，不愧为加利亚王国的首都。



克罗登森林

▼由于其中的树林相当茂盛，所以为了保证安全，国家通常都不允许外人轻易进入，看来这里势必将成为玩家活跃的战场。

剧情的关键字



瓦尔基里&达尔克斯

作为公元前的种族，最初的达尔克斯（ダルクス）族人一直不断地进行着同族间的争斗，令整个欧洲大陆陷入一片混乱，而随后出现的瓦尔基里（ヴァルキュリア）族人则击败了达尔克斯族人并统一了大陆。数百年后的某一天，瓦尔基里族人突然在大陆上销声匿迹成为了传说中的种族，而曾经蹂躏大陆的达尔克斯族人则被人们所唾弃，过着苟且偷生的生活。

巴利艾斯遗迹



位于加利亚北西部的不毛之地，巴利艾斯砂漠中心的神秘建筑。据说是使用含有传说中为女武神制造兵器的材料拉古莱特（ラグナイト）的巨型矿石建造而成，但至今仍然没有人能够解释古代的瓦尔基里族人是使用如何的技术来完成如此浩大的工程。在内部的大殿中有一幅名为“达尔克斯灾难”的壁画，记录了古代瓦尔基里人进行战争的场面，而其下的古代碑文似乎是影响整个游戏故事走向的关键所在。

拉古莱特



这种神秘的矿石不但是传说中制造女武神长枪与盾牌的原料，同时也是游戏中普遍使用的能源。再加上加利亚王国盛产拉古莱特的缘故，所以这也不难解释帝国军为什么要实行侵略行动的原因了。后面我们将为大家介绍它的具体作用。

公开已知的义勇军第七小队成员



威尔金·俊塔

CV 千叶进步

22岁，拥有一个第一次欧洲大战中被人们称为英雄的父亲，所以在加利亚被帝国军侵略后应征入伍。作为义勇军第七小队的队长，同时也是本作的主人公，其使用的战车“优雅之白”也是其父亲曾经驾驶过的。在大学时学习的是自然科学，喜欢观察动植物和捕捉昆虫，所以在野外作战时总能第一时间发现敌方的秘道等情报。

阿莉西亚·梅尔基奥特

CV 井上麻理奈

充满正义感且开朗的少女，一开始立志成为一名面包师傅，但当自己的祖国遭受战乱时，还是毫不犹豫地加入到了抵抗的队伍中。目前在义勇军第七小队中担任侦察兵的工作，虽然对威尔金的处事态度充满疑惑，但是在经历了一系列事件后，开始慢慢理解身边这位出色的年轻人，或许这就是爱情的开始吧……

伊莎拉·俊塔

CV 桑岛法子

出生后不久便失去父母的孤儿，之后被威尔金家收养，并将姓氏也改成了俊塔。表面看起来相当脆弱，但凭借从身为机械技师的父亲处学习到的知识，在军事教练课程中获得了机械设计师的资格证。目前他和威尔金一起驾驶着“优雅之白”活跃在战场上。

法尔迪奥·兰扎特

CV 樱井孝宏

男主人公威尔金的校友，虽然身为义勇军第一小队的队长，经常会帮助第七小队进行战斗。在大学学习的是考古学，因此在见到巴利艾斯遗迹后产生了强烈的兴趣，并发誓要解开其中隐藏的奥秘。对人尤其是女生时总是显得彬彬有礼，是个不折不扣的绅士。

拉古莱特的作用是?

回复道具

根据特殊工艺加工后，拉古莱特会发出光芒以达到回复体力的效果。







引擎燃料

液化的拉古莱特可以为战车、战车、火车等机械提供运作时所需的能源，而且根据蓝色的光芒我们也很容易找到引擎的位置。



攻击武器

游戏中步兵所使用的手榴弹就是根据拉古莱特特殊反应后会引起爆炸的原理而制造的，而战车上的榴弹炮等范围攻击武器也使用了同样的素材，从画面的效果来看，貌似威力很大的样子。







罗姬

CV 丰口惠美

一看外表就是典型的女强人，做事情不喜欢拖泥带水，由于从来不会掩盖自己的情绪，所以某些时候会让其他队员感到非常苦恼。目前在义勇军第七小队中担任突击队长，至于她现在的名字则是从前在酒吧当歌手时的艺名，她的真名无人知晓。

拉尔格·波泰尔

CV 江川央生

参加过第一次欧洲大战的士兵，因此拥有丰富的战斗经验。非常重情义，对信赖的同伴会追随到底，外表粗旷，为人豪爽，但是偶尔也会流露出温柔的一面。目前担任义勇军第七小队的对战车兵，使用庞大的枪型武器来摧毁敌人的战车等大型目标。







扎卡

CV 中井和哉

和威尔金的义妹伊莎拉同为达尔克斯族人，为了防止他人继续迫害自己的族人而成为了族人的领袖。由于现实所迫，他在对别人不经意流露出的恶意拥有很高的警觉性，并且在长期的工业劳动学习到了不少机械相关的知识。目前在义勇军第七小队驾驶战车“白车轴草号”为同伴提供火力支援。

融合的新形态战斗系统

本作和其他同类游戏不同，采用了一种名为BLITZ（Battle of Live Tactical Zone System，战术区域实时战斗）的复合型战斗系统。不但角色在战场中的移动都要玩家亲自来完成，并且在攻击阶段还会切换为独特的第三人称主视角射击方式。玩家的行动回合主要由“指令模式”和“动作模式”两个部分组成，要提高战斗的效率，就要随时根据敌人的动向来制定之后的战术。

指令模式

在玩家行动的回合，我们首先要根据CP（指令点数）来安排需要行动的人员，通常来说，我方的CP初始值和上场队员的数量是相同的，每操纵一名同伴行动就会消耗1CP，当CP归零后就会切换到敌人行动的回合。



◀玩家在行动时可以将CP平均分配到每个作战单位上，或者将多个CP都让同一作战单位使用，战术的变化因此变得非常丰富。

动作模式

在选定行动的作战单位后，画面会从俯视的全地图切换到该作战单位所在的区域场景。玩家移动时会消耗画面下方的AP（行动点数），也就是说玩家的移动距离在某个阶段会有一个固定值，而且走了错误的路线，原路返回的话也不会恢复已经消耗的AP，这样的战斗更接近于真实的战斗，所以千万不要出现行差踏错的情况。另外，在我方角色移动的过程中，敌人也并不是傻傻地站着，如果玩家刚巧经过他们能够攻击到的位置，还会出现被攻击的情况，此时可以保持跑动或使用特殊的技巧来回避迎面飞来的枪林弹雨。

▶由于玩家行动的一个回合中每个作战单位的AP值都是固定的，所以将多个CP投入在同一个作战单位上时，一定要注意其AP的剩余量，否则就只能干站在原地进行攻击。



兵种相克的制胜之道

游戏中的兵种分为步兵、对战车兵、战车三大类，例如以上提到的阿莉西亚、罗姬就属于步兵，行动回合的AP高，再加上目标较小，所以能够很好地利用周围的环境来回避敌人的攻击；拉尔格属于对战车兵，行动回合的AP低，再加上巨大的武器容易暴露自己的目标，所以一定要小心敌人的偷袭；威尔金和伊莎拉属于战车兵，他们只能操纵战车进行战斗，行动回合的AP高，但移动的范围却受很多条件的限制。

从右侧的图片中我们不难看出三大兵种相生相克的关系，动作灵活的步兵能够精确地打击对战车兵；对战车兵对战车的伤害输出相当高，是其他作战单位所不能比拟的，而且对战车兵的武器可以无视战车的装甲值直接使其本体受到伤害；战车通常情况下有装甲值保护自身，在没有消耗完时所有步兵和战车系的攻击都会被它抵消掉，而且发动的范围攻击能够大面积打击敌人，甚至能够对步兵系作战单位一击必杀。

请合理利用规则来战斗吧！

战车



对战车兵



步兵



强化军队实力的不二法门

本作中仍然拥有类似大本营的设施，除了查看各种作战单位的资料外，强化装备和开发新的武器自然是玩家最关心的环节。首先在战斗中获得高评价，之后利用有限的资金来运作研究所，玩家的每一个决定都直接影响战斗的难度。

兵器开发





开发来福枪

▲步兵基本装备之一，命中率是主要强化的方面，如果瞄准敌人的头部射击的话，还会有出人意料的攻击效果。



开发对战车枪

▲由于是主要针对战车的武器，所以开发的局限性比较大，主要强化的是攻击力。

在“兵器开发所”中选择了“兵器开发”后，首先需要确定需要开发的装备类别，目前已知的武器包括来福枪、手榴弹等步兵系作战单位常用的武器，而即便是同一类型的武器中，也存在着很多开发的分支，要想在战斗中实现怎样的效果，都需要玩家在实战中对每个系别武器的攻击特点有足够的了解才行。

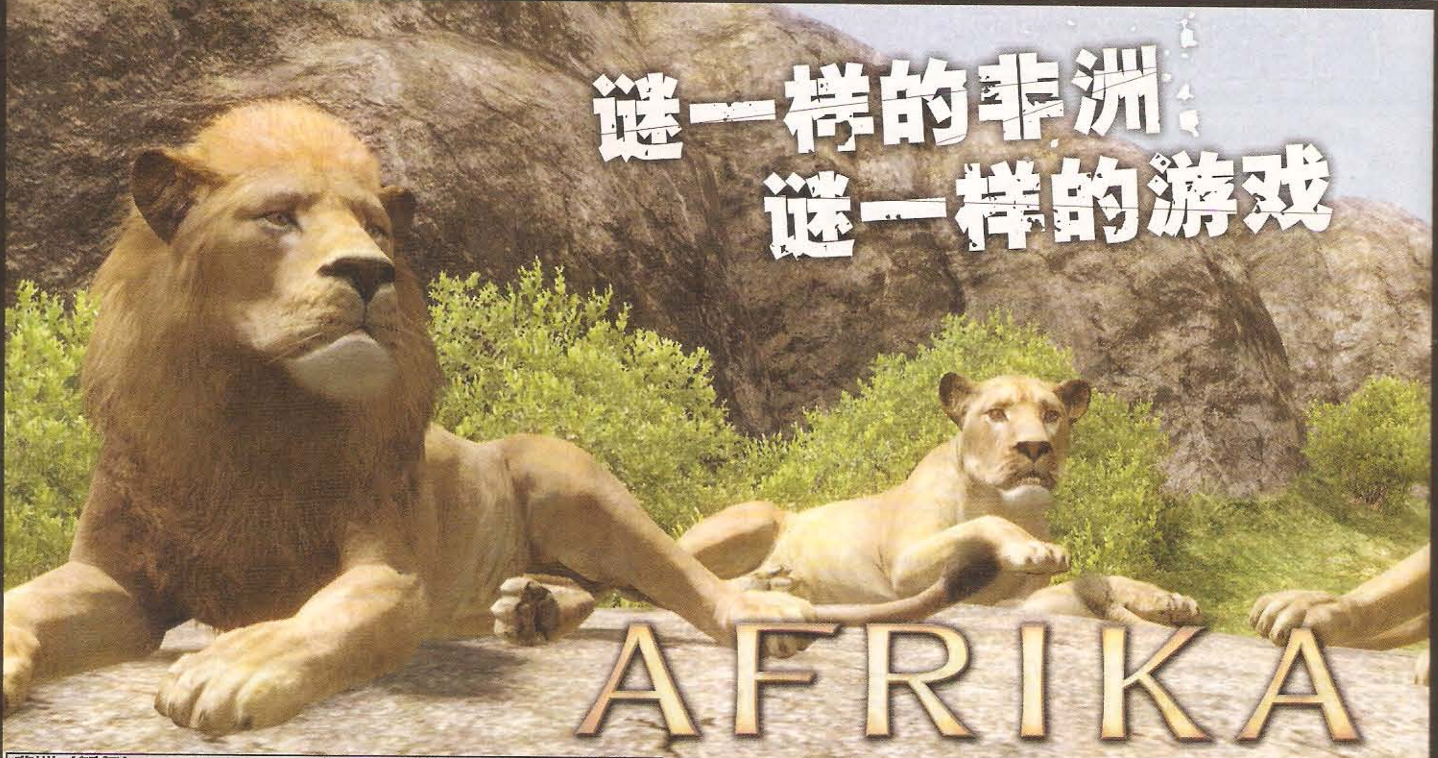
训练场

就像现实中的军队演习一样，游戏中也存在着让我方队伍模拟战斗，进而获得经验值的特殊系统。当然在这个特殊的地方，我们能做的并不是仅仅提升人物的等级，通过不断地战斗，将经验值分配到各个职业类别中，不同兵种的等级就会随之提升，进而可以装备更强力的武器或使用特殊的能力。最后要提醒玩家的是，要想获得更多的经验值，在演习战斗中获得更高的评价自然是必须的，因此在战斗中根据敌人的行动规律摸索出一套专用的战术一定会事半功倍。

成绩画面



▲相信很多玩家都会在“训练场”中耗费数十个小时吧。



谜一样的非洲 谜一样的游戏

AFRIKA

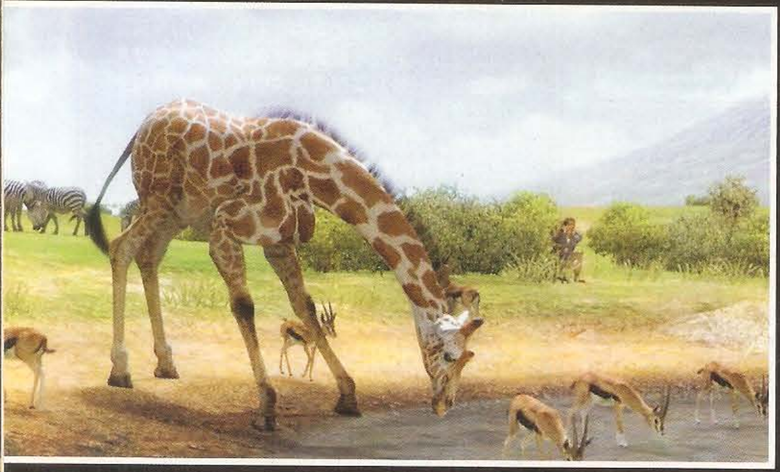
非洲（暂名）	SCE	未知
Afrika		美版
PS3 发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未知

文 D·S 美编 anubis

这大概是我有史以来做过的最诡异的游戏前瞻报道了——发售日未知、游戏人数未知、售价未知……就连游戏类型，也是未知。面对着比神秘的非洲大陆更加深邃的游戏展示影像，饶是哥德巴赫再世恐怕也猜不出个所以然。总之，本着游戏编辑的职业嗅觉，笔者大胆猜测了几个可能出现的游戏类型，请众看官过目，倘YY太过还请海涵，翻页地可以，拍砖地不要，谢谢。

如果这是一款动作冒险游戏

考虑到在国际上日益声势浩大的“野生动物保护活动”，这款游戏也有可能被制作成类似《未知海域 德雷克的宝藏》那样的风格：主角一行人为保护非洲草原上的各类濒危野生动物，与前来偷猎的不法之徒斗智斗勇。为了保证游戏的紧凑节奏与火爆程度，届时定然会是枪弹与手雷横飞，鲜血共长天一色……不过这样一来，被误伤的动物恐怕要比被偷猎的数目更多吧……愿上帝保佑这些小生灵都能拥有类似《疯狂出租车》里所有路人那样的反应与身手，阿门。



如果这是一款摄影游戏







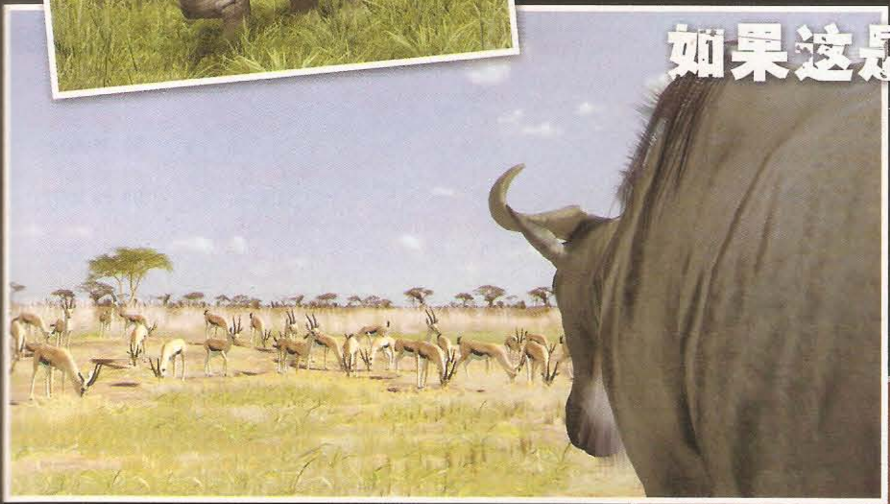
从现有情报分析，本作最终以摄影游戏为主题登台亮相的可能性最大。在TGS07上公布的视频里，我们多次看到有人类靠近这些非洲生物并拍摄的情景，这应该是对观众的一种暗示。由于本作影像极其写实，故此对应的游戏风格也应当是以模拟真实拍摄的感觉为主，像“《GT赛车》系列”那样打造出一个以假乱真的专业氛围，令调整焦距、校正色温、调校景深、曝光组合等步骤得以完美展现。此外，玩家应该还可以将拍摄的照片保存在硬盘上，然后利用PS3的图片鉴赏功能在闲暇时一张张地拿出来赏阅，这是此前大部分同类游戏的必备功能。不过如此一来，游戏的节奏势必会变得异常沉闷，不知制作人员会增添何种刺激性元素在游戏中，难不成是拍摄猛兽途中被袭击时的QTE吗？（笑）

如果这是一款体育游戏

前段时间坊间盛传该作实为《大众高尔夫 非洲版》，仔细分析倒也颇有道理，如此广袤无垠的天然高尔夫球场实属世间难寻，用来当作游戏世界里的豪华球场确是气度非凡，而片头动画里出现的越野车则自然是场上的球车了——特别的球场当然要有特别的配置！只是不知道如果不慎把球打入狮群中的话会不会被立即判定为GAME OVER……

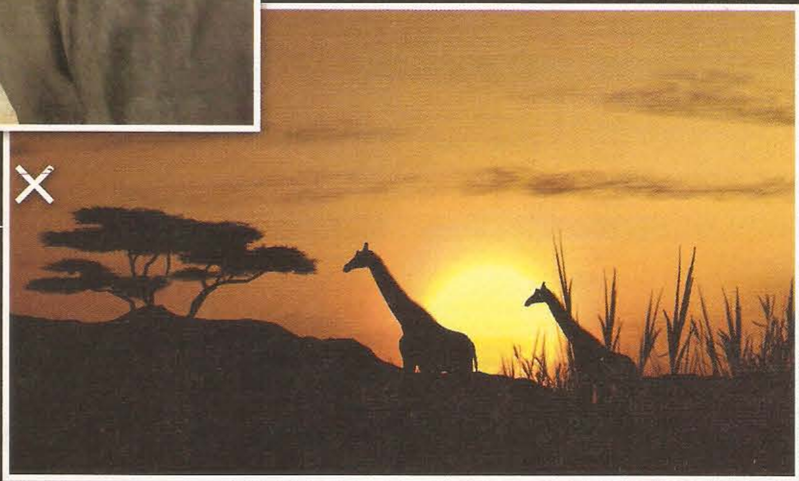






如果这是一款模拟育成游戏

玩家作为动物饲养员，在把小动物们喂得日益膘肥体壮的同时进行日志记录，从而收集齐全怪物……哦不，是动物图鉴。这是模拟育成游戏的一贯做法，不知《非洲》是不是也会像《任天狗》那样往育成类靠拢，让玩家用六轴感应系统进行喂食、抚摸、训练等行动。考虑到网络要素的话，让玩家用育成的动物在网上进行对战也是不错的选择。



如果这是一款××××

民众的创意是无穷的，在编辑部众编里至今还有无数对《非洲》的猜测：猜它是类似《动物园管理员》那样的益智类游戏者有之，猜它是经营野生动物园的模拟经营类游戏者有之，猜它是操纵动物一决胜负的对战格斗类游戏者有之，甚至还有人说它跟本就不是一款游戏，而是SCE为PS3做的一款机能演示软件……总之，面对如此众说纷纭的现状，看来我们只有等待游戏公布具体情报一途了。



小资料：非洲

"非洲"在希腊语中意为"阳光灼热"。该洲位于东半球的西南部，地跨赤道南北，西北部的部分地区伸入西半球。面积约3020万平方千米(包括附近岛屿)，约占世界陆地总面积的20.2%，次于亚洲，为世界第二大洲。 在非洲，栖息着世界上种类最多、数量最庞大的野生动物群。它们在这片土地上面对生存的考验，享受亲情的温暖，感受爱情的甜蜜，繁衍后代、生生不息……众多的野生动物和壮美的自然景观形成一幅幅动人画面，向人们展现生命的魅力。生命，让这片神奇的土地生机盎然、更添美丽。

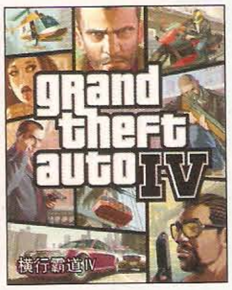


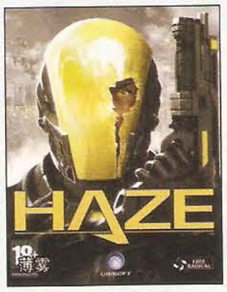
PS3 新作发售表

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年2月					
5日	恐龙猎人	Turok	Touchstone	主视角射击	59.99美元
5日	鬼泣 4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	59.99美元
12日	冲突 拒绝行动	Conflict: Denied Ops	Eidos	主视角射击	59.99美元
18日	FIFA街头足球 3	FIFA Street 3	EA	体育	59.99美元
19日	死亡俱乐部	The Club	SEGA	动作射击	59.99美元
21日	失落的星球 完全版	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	动作射击	6980日元
26日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99美元
26日	迷失 穿越多莫斯	Lost: Via Domus	Ubisoft	动作冒险	59.99美元
2008年3月					
3日	美国职棒大联盟2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	59.99美元
4日	战地双雄	Army of Two	EA	动作射击	59.99美元
6日	如龙 见参	龙が如く 见参!	SEGA	动作	7980日元
11日	死刑犯2 充血	Condemned 2: Bloodshot	SEGA	主视角射击	59.99美元
18日	彩虹六号 维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	动作射击	59.99美元
18日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99美元
19日	装甲核心 for Answer	アーマードコア for Answer	FromSoftware	动作射击	6800日元
25日	黑暗地带	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
25日	维京战神 神宫之战	Viking: Battle for Asgard	SEGA	动作	59.99美元
2008年4月					
1日	职棒魂5	プロ野球スピリッツ5	Konami	体育	7980日元
21日	NBA明星球员 终极选手	NBA Ballers: Chosen One	Midway	体育	59.99美元
24日	战场的女武神	战场のヴァルキュリア	SEGA	策略	7980日元
29日	横行霸道IV	Grand Theft Auto IV	Rockstar	动作	59.99美元
2008年5月					
13日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99美元
19日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	59.99美元
20日	薄雾	Haze	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
28日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
2008年6月					
3日	乐高印第安那・琼斯 原创大冒险	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	59.99美元
3日	文明 变革	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99美元
12日	潜龙谍影4 爱国者之枪	メタルギアソリッド4	Konami	动作	日版未定
16日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作射击	美版未定
24日	地狱男爵 科学恶魔	Hellboy: Science of Evil	Konami	动作	59.99美元
24日	灵魂能力IV	Soulcalibur IV	NBGI	格斗	59.99美元
2008年10月					
7日	斯派罗传说 黑暗时刻	Legend of Spyro: Darkest Hour	VU Games	动作	59.99美元
31日	死亡空间	Dead Space	EA	动作射击	59.99美元
2008年					
预定	泪洒三重冠 花冠的大地	ディアーズ・トゥ・ティアラ－花冠の大地－	Aquaplus	策略角色扮演	日版未定
预定	信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル ジョパンの梦	NBGI	角色扮演	日版未定











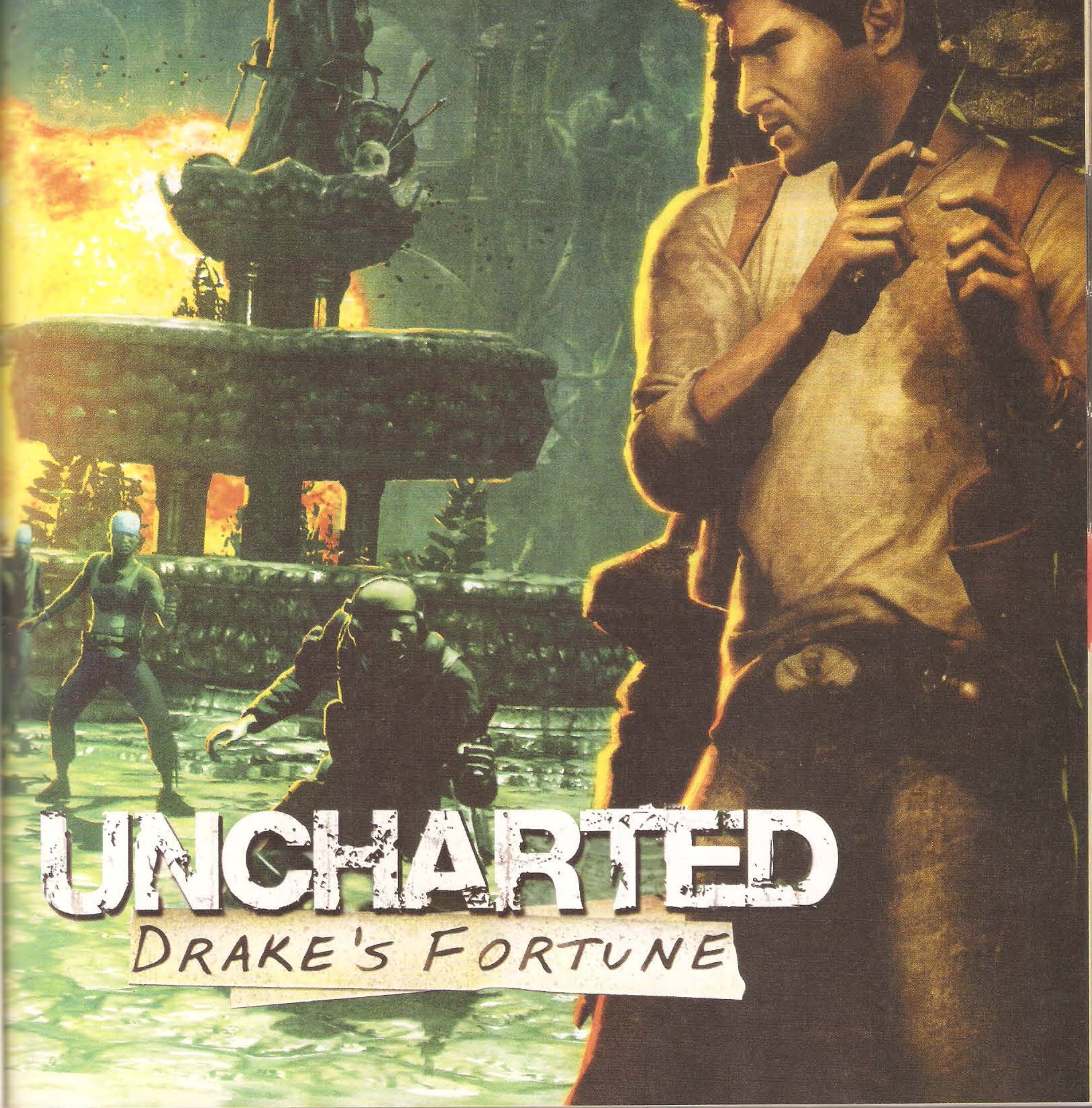


未知海域 德雷克的宝藏	SCEA	动作冒险
PS3 Uncharted: Drake's Fortune		美版
2007年11月15日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

文 火云 美编 anubis

记得顽皮狗工作室吗？什么？不知道他们是干什么的，好吧，在你体验过这款足以载入PS3史册的游戏之后，顽皮狗这三个字绝对再也不会忘记。如果你想在购买机器的时候挑选一款能够展示次世代强大机能的游戏，那么《未知海域 德雷克的宝藏》绝对是你的首选，游戏油画风格的精美画面让每一个电视机前的观众身临其境。虽然寻宝这个题材比较老套，但是游戏中由于电影般的分镜和角色们精湛的演技，让游戏流程没有半点冷场，十多个小时的酣畅淋漓像是看了一部超长的好莱坞大片，而且还是由自己亲手执导的！

通关时间：普通难度约12小时左右，完美需40小时左右



Chapter 1

Ambushed

第1章发生在公海的打捞船上，我们的主人公和美女记者正在争执拍摄的合约问题时遭到了海盗的袭击。由于是第1关，所以本关基本没有什么难度，敌人会分批乘小艇爬上德雷克所在的打捞船，所以我们还是趁着这个机会熟练下本作的操作吧。



瞄准与射击

按住L1键德雷克就会进入瞄准的状态，此时画面中央会出现准星，转动右摇杆则能够调整瞄准的位置，按R1键即可向准星瞄准的位置开枪(瞄准时按R3键能够切换越肩视点时德雷克身体所在的位置)。直接按R1键可以也开枪，在距离较近时命中率还是颇高的。命中敌人的头部时可以一击必杀，将船上的海盗解决掉后船就会开走，如果不想麻烦直接射爆船上的油桶即可。

躲避与掩体



最初敌人会从船体的两侧出现并开枪向德雷克射击，所以就要求我们寻找掩体来回避他们的进攻。当德雷克处于跑动的状态时，按○键即可使他做出翻滚的动作，翻滚时德雷克处于无敌状态，利用翻滚的无敌时间迅速接近船体中央的木箱。接近掩体后按○键就能够靠在掩体上，当德雷克处于靠在掩体的状态，左右移动则可以使他保持这个姿势在掩体后方移动(游戏中的大部分掩体都有耐久度的设定，被攻击到一定程度就会毁坏)。躲在掩体后方敌人基本是攻击不到你的，此时再按住L1键就能够使德雷克探出身子进行瞄准，松开L1键他就会继续躲在掩体后。如果两个掩体距离较近，比如靠在门的一侧时，按○键可以迅速靠在另一侧的掩体上，按×键则能够迅速翻过较低的掩体。

本作体力的设定采用了在主视角射击游戏中比较流行的方式，当被攻击时画面的颜色会逐渐变得苍白，只要找到安全的角落休息片刻即可回复。所以本作战斗中的掩体比较关键，我们不仅要依赖它对敌人发起进攻，在危险关头躲在掩体后待体力回复后再战也是必须要掌握的战斗知识。

近身格斗与补充弹药

击退敌人的几波进攻之后，他们会开始爬上打捞船，此时德雷克就需要利用近身格斗技巧来将他们击败了。靠近敌人按□键即可使用拳头攻击敌人，例如□、□、□、□、□键或□、△、□键等组合能够发动华丽的连续攻击，但要注意的是，如果按键失误的话也会遭到敌人的反击。被击倒的敌人身上会落下弹药，靠近弹药出现提示后按△即可将弹药捡起，如果使用□、△、□键的大威力近身格斗技击倒敌人就能够获得双倍弹药的奖励。十字键的作用是切换使用的武器，

The Search for El Dorado

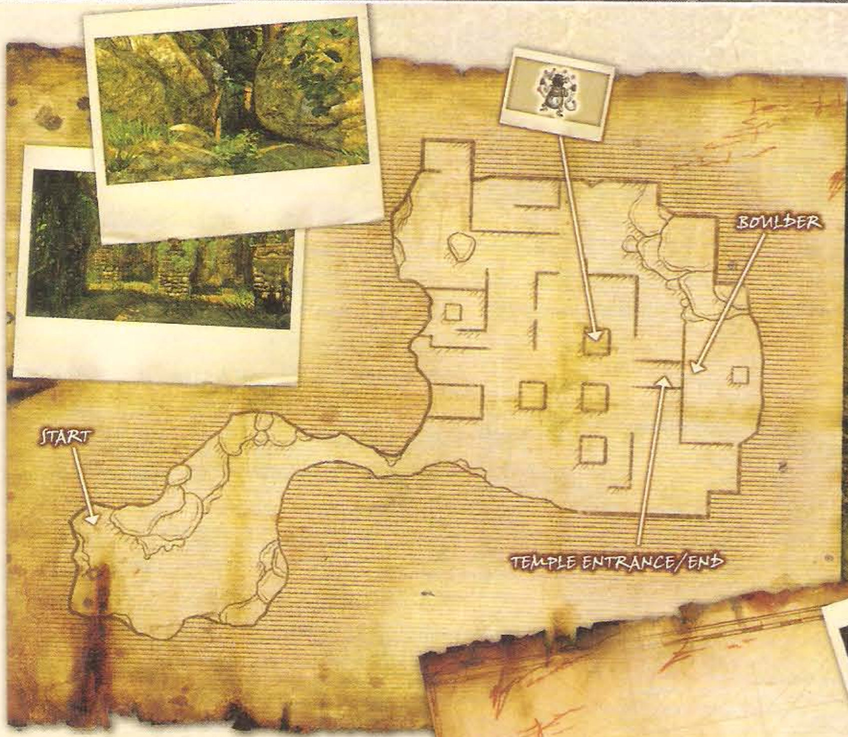
Chapter 2

为了宝藏而将可怜的记者小姐抛下的德雷克与苏利按照地图的指示来到了小岛上，显然宝藏的吸引力要比美不胜收的景色要高得多，二人在谈论之间到达了地图指示的位置，却什么都没有发现。年轻力壮的德雷克自然担负起了勘察的任务。



攀爬与跳跃

就像《古墓丽影》一样，在游戏中德雷克也需要在恶劣的环境中摸爬滚打险象环生。按×键就能够是德雷克做出跳跃的动作，当前方的物体有攀爬判定时，德雷克就会抓住物体的边缘。如果上方的平台有立足点，那么再次按×键即可爬上平台。站在平台的边缘时，按○键德雷克就会做出悬挂在平台边缘的动作。

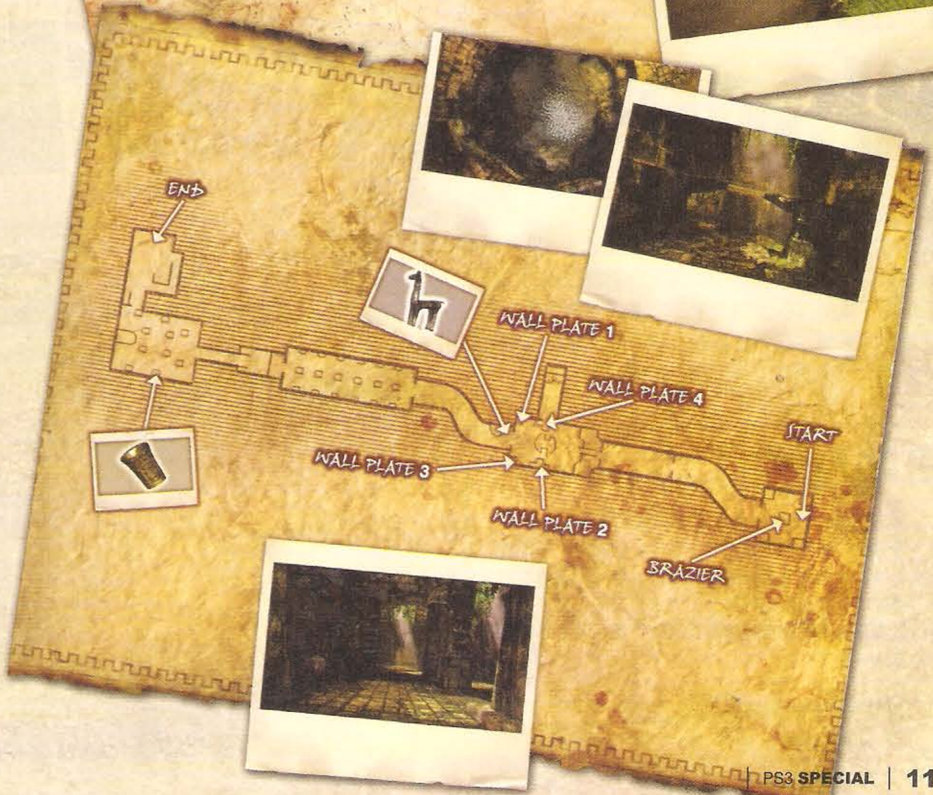


宝物

地下遗迹入口上方的平台上隐藏着一个宝物，在跳跃到中央平台，按L2键与地面的苏利对话后，先别急着向右前跳(地下遗迹入口为正面)，转身向左跳到左方的平台上即可发现这个宝物。







将入口处上方的巨石推下，砸碎地表露出地下遗迹的入口。进入遗迹将对面的油桶射爆，旁边的石柱倒下来形成石桥就能够到达对面了。通过石桥即可看到左边角落的铁链，控制德雷克上前按照提示快速按△键，将石门开到一半发生剧情。苏利担任起拉铁链的工作，而德雷克则要到门的另一侧寻找东西支撑着石门，好让苏利也能通过。来到另一侧靠近推车按住△键将车子推到石门下，苏利刚通过石门，车子就因为承受不住石门的重量而被压碎。既然退路被切断，二人就只能一边前进一边寻找新的出口。靠近巨大火盆按SELECT翻开德雷克的日记，苏利点燃火盆后，瞄准前方悬在空中的灯火射击。等下方的杂物被烧光后，从出口沿着突起的墙壁跳到右侧的石梯上，跳跃的途中注意个别突起物承受不了德雷克的重量会掉落，所以动作一定要快。从石梯爬下后射爆角落的油桶(注意与油桶保持一定距离，否则很容易被炸死)，苏利就可以沿着石梯爬下来与德雷克汇合了。

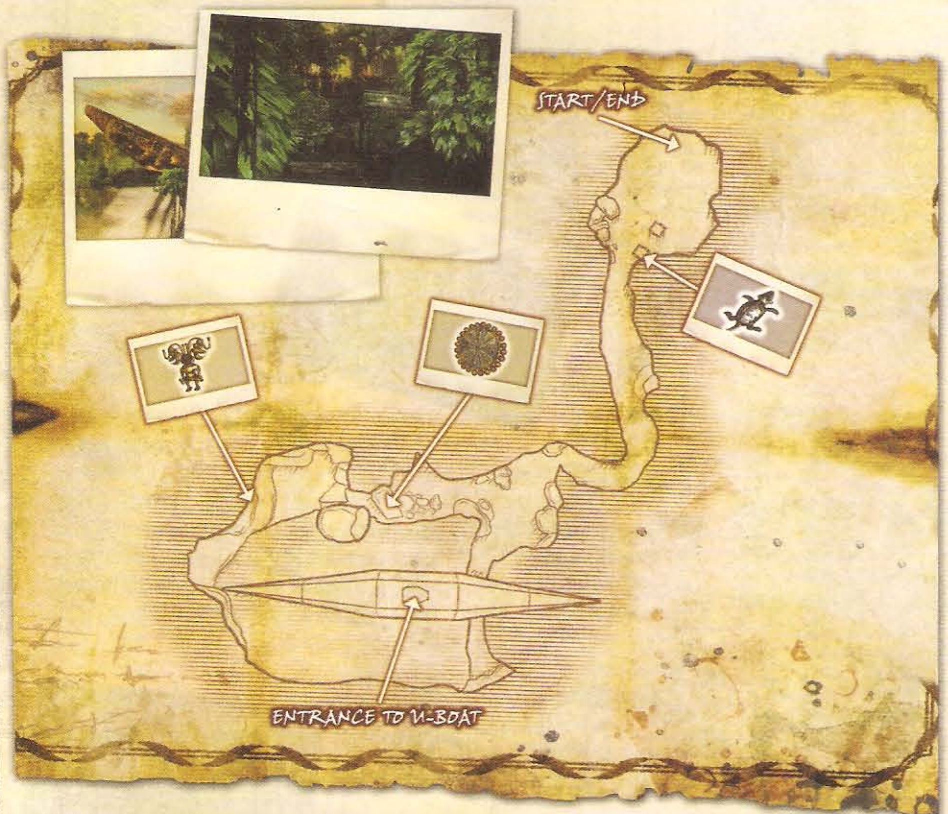
一路前行到达一处机关前，这里要根据日记的提示，按照顺序分别将四个角落的机关推进墙中(由于没有时间的限制，玩家可以慢慢地来)。地面的四根石柱升起后，通往下方的道路被打开，从石梯向下跳的过程要小心，在通道内将推车推到指定位置打开放水机关。跳入下方的水中游到对面来到新的场景(没有打开放水机关而直接跳进水中会摔死)，从下方沿着藤条爬上，射爆油桶再次与苏利汇合。同苏利同时拉左右两侧的铁链打开下一道石门，德雷克刚刚踏上前方的道路，这条年代久远由木头搭建而成道路顷刻便开始坍塌。还想什么，跑吧(逃亡的过程中注意跳跃)!

逃出生天后在前方的房间发现已经有人抢先下手，不过地面上留下的拖动后的痕迹让他们再次燃起了希望。走出遗迹沿着山路到达瀑布前的废弃潜艇前本关结束。

Chapter 3

A Surprising Find

瀑布下方的一艘巨大潜艇残骸引起了德雷克与苏利二人的注意。从外形上来看这是一艘二战时期的德国潜艇出现在这里确实有点蹊跷，而感觉到将有什么不妙的事情发生的苏利建议德雷克不要靠近这艘潜艇。但是德雷克从老船长的日记中发现，这里还是值得去冒一冒险的，也许里边能够发现新的进展。



又要抛下苏利一个人行动了，跳进水潭中游到瀑布的下方(按×键)。爬上右侧的岸上扒着山体上的石块慢慢向山上爬吧。攀爬时别忘了将途中的宝物回收干净。踩在平台的边缘按○键能够使德雷克保持扒在边缘的姿势，途中有几处跳跃点必须使用这个指令才能通过。

当德雷克抓着山上垂下的藤条时，通过左摇杆可以控制他在侧身踩在岩石上跑动并达到左右摆动的效果。只有摆动达到一定幅度，才能跳到另一侧。从山上绕了一大圈终于来到了潜艇的甲板上，站在船上转动视点便能够欣赏到美丽的黄昏景致。欣赏完景色也别急着进入潜艇，船头的甲板上还隐藏着一个宝物。从甲板上的入口进入船舱后的道路就比较简单了，一直向前到达船舱的深处即可。开舱门时需要按照画面中的提示来转动摇杆或按相应的按键。

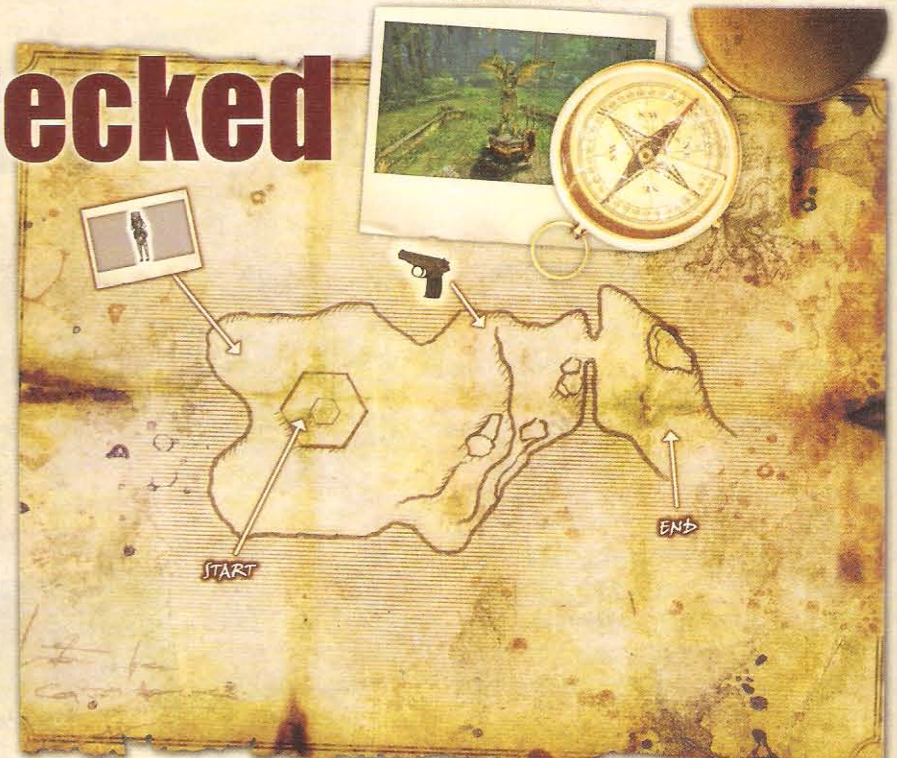
从潜艇中出来之后就要开始一段逃亡战了。在返回地下遗迹前建议不要与敌人做过多纠缠，在弹药不多的情况下多多使用□、△、□键的近身攻击即可快速积累弹药(注意掌握按键的节奏，否则很容易被反击)。德雷克可以同时装备一支手枪和一支长枪，按十字键←是切换到手枪，→是切换到长枪，↓是切换到手雷。本作投掷手雷的方法比较特殊，按L1键瞄准后，画面上会出现一条抛物线状的轨迹，右摇杆可以调节轨迹的左右方向，而远近的调节则是由六轴来控制的，将手柄向上抬能够增加投掷的力度，向下是减少力度。在遗迹中沿着来时的道路，摆脱敌人的追捕即可结束本关的流程。



Chapter 4

Plane-Wrecked

虽然不幸的事发生了，但是奈森·德雷克还是决定继续追寻宝藏的下落，只有找到真正的宝藏才能告慰苏利的在天之灵。德国潜艇中发现的线索将宝藏的目标再次锁定到了太平洋中部的一个小岛上。德雷克寻宝的过程注定多灾多难，二人正在海上飞行时却遭到了地面炮火的轰击，二人无奈之下只能选择跳伞求生。



钥匙与锁

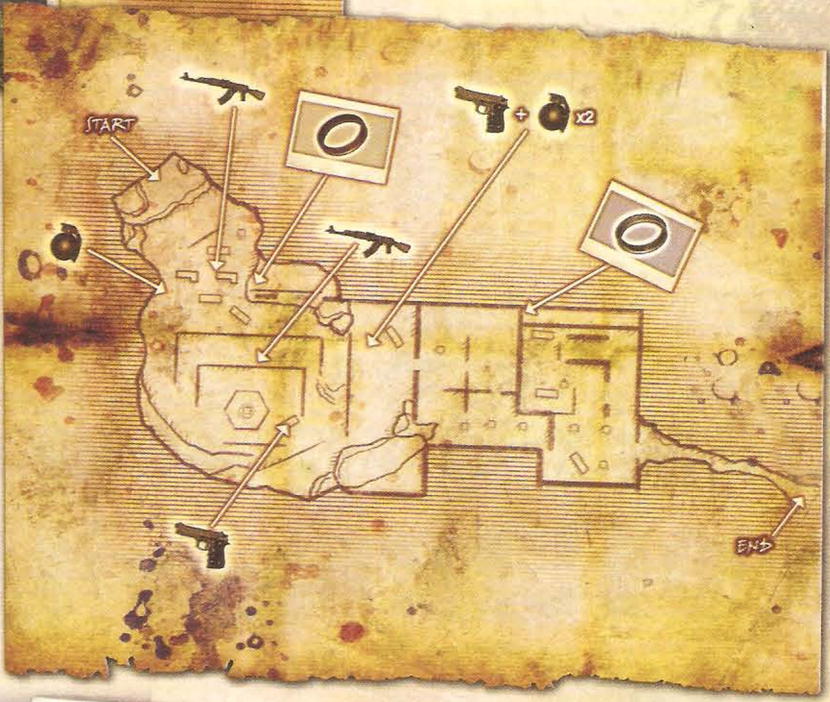
本关的第一个障碍就是横在德雷克面前的一扇铁门，靠近铁门画面左下角中会出现"△"的提示。按照提示按△键，德雷克就会一脚踹开铁门。但也不是所有的铁门都可以直接使用这种暴力的方法打开的，上了锁的铁门就需要玩家先使用枪将锁头破坏，然后再按△键才能将其踹开。



保持平衡



当德雷克走在比较狭窄的独木桩上时，除了要使用左摇杆控制前进后退之外，还要用到六轴保持身体的平衡。画面中德雷克的身体向左倾斜时，我们就需要把手柄向右倾斜来调整他的重心。在身体保持平衡的状态下，德雷克的移动速度会快上很多。如果在德雷克失去重心后没有及时使用六轴调整重心，他就会跌落，不过在跌落前我们还有一次机会，按×键即可使他重新爬上木桩。



在山上借助岩石作为掩体解决掉对面的敌人后，走过木桩来到山顶便能看到山下的平地上还有不少敌兵把守着。悄悄地从山顶跳到山下，在尽量不惊动他们的前提下将面前的两个敌人解决掉，然后利用眼前的几个掩体再慢慢对付冲上来的敌人。切忌冲到空旷的地方，因为侧面高台上还有几个敌人，暴露在敌人的火力之下四面受敌死得会很快。这个场景中有不少油桶，看准时机将其射爆便能利用爆炸解决掉附近的敌人。当躲在那些由石块堆砌而成的较矮的掩体时，由于这些掩体的耐久度不高，经受不住多少攻击便会坍塌，所以不要在其后面躲避过长时间。

将平地上的敌人全部搞定之后便能从场景中央残破的石柱爬到上方，经过几次跳跃之后便能到达下一个场景。在木箱上补充弹药后便能看到前方有一扇铁门，铁门后是另一批敌人。这里有两种对付敌人的方法，其中的一种就是直接踹开铁门，然后迅速躲在门左右两侧的墙壁后消灭他们。而另一种方法就是扒在铁门左上方的洞口上，以悬挂在墙壁上的状态瞄准敌人将他们干掉。相比之下后一种方法要安全一些，不过需要的弹药也多一点。



AK-47 Assault

由于敌人的数量较多，而且似乎也比之前遇到的敌人耐打，所以在战斗时很容易陷入缺少弹药的窘境。好在从山上下来后，前方不远处的墙边便有一把AK-47。这把枪的射速快，子弹多，但是缺点就是枪的后坐力较大，威力也偏低。不过由于射程上的优势，还是比目前手中的手枪要好用一些。

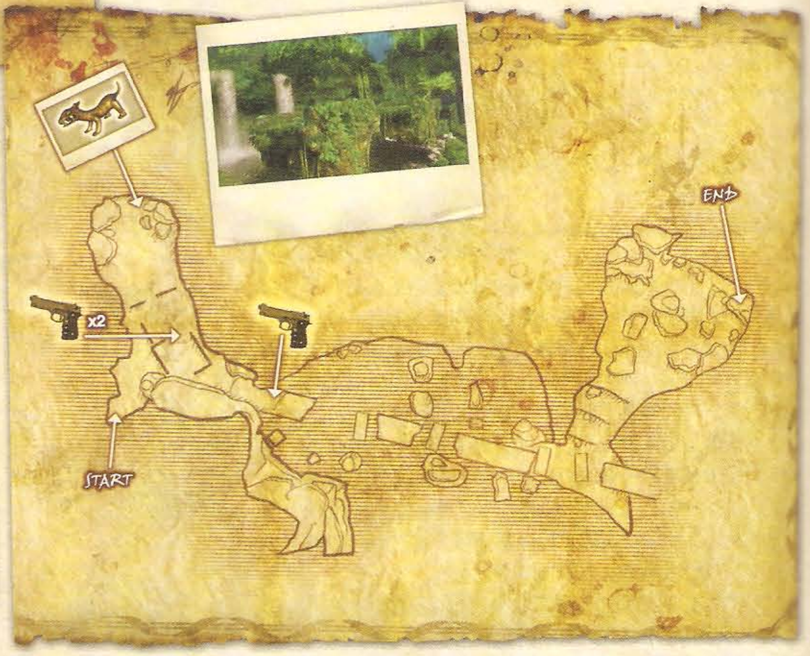
MOSS-12 Shotgun

本关能够从敌人的手中获得MOSS-12霰弹枪，这把枪的优缺点十分突出。它的近战能力强悍，近距离一枪便能将敌人搞定。不过弹药数偏少、上弹速度慢、射程太近等明显的缺点也限制了它的发挥。使用这把枪时，碰到敌人数量多而且距离较远时便会完全处于下风。所以建议在进行突击时再使用它。



从高墙上方的缺口跳下来便来到了地图中的场景，走到一处断壁前便能发现正在巡视的敌人。如果德雷克手中有MOSS-12，此时正是使用它的最佳时机。这个区域共有6名海盗，一定要小心应付。将拦路的敌人解决掉便能来到一处有瀑布的场景，这里是考验玩家跳跃技巧的地方。不要以为可以跳进水中游到对面，强力的水流会将德雷克冲下万丈深渊。瀑布上方还会出现敌人干扰玩家跳跃，最好躲在掩体后将他们打落水中再继续跳跃。断桥之间的距离显然是跳不过去的，走左侧牵着山体便能跳到对面了。当狙击手从上方攻击德雷克时，最好立刻靠近平台边缘按○键悬挂着躲起来，然后再按L1键瞄准将其击毙(敌人有时也会找掩体躲起来并不时向德雷克还击)。通过敌人卡车的跳跃点时脚下的车辆会随时落下，所以速度要快。

飞机坠毁点附近也有不少敌人把守，利用分布在场地中央的掩体和AK-47应敌吧。通过飞机残骸上方垂下的绳子爬到机舱内发生剧情。从飞机上下来后再解决掉几批蜂拥而上的敌人，从炸开的缺口中到达下一个场景。



前方的道路布满了一触即死的陷阱，碰到地面的绳索后被削得如矛般锋利的木排瞬间便会拍在倒霉蛋的身上。当然，这些陷阱也是有回避的方法的，在触碰到陷阱的瞬间画面左下方会出现按键提示，此时立刻按○键就能够以一个翻滚逃过此劫。另一种比较安全的方案就是站得远远的射击地面的绳子，但前提是得拥有足够的弹药供你挥霍。在对付装备了榴弹枪的敌人时一定要注意，如果正面被榴弹枪击中将会被秒杀，靠在掩体后等待他攻击的间隙还击是比较安全的做法。突破重重陷进到达城堡的下方本关结束。

背后偷袭

游戏中还存在着暗杀的设定，在没有被敌人发现前绕到他的身后，等到距离足够近的时候按□键即可从背后将敌人一击必杀。偷袭成功的条件比较苛刻，需要玩家的动作够轻够快，否则很容易被敌人发现而失败。游戏中能够暗杀敌人的地方有限，所以想要完成暗杀勋章还是有一定难度的。

来到城墙脚下，通过墙壁上的藤条和缝隙最终爬入城堡内部。第一次爬入城堡后，还需要在前方的窗户外继续从墙壁向高处攀爬。个别跳跃点需要使用左摇杆控制德雷克调整抓住藤条的位置，再摆动到最大幅度才能通过。

进入城堡后，由于第一个敌人是背对着德雷克，所以可以慢慢地瞄准他的头部来个一击必杀。杀死该敌人后便会惊动其他敌人，此处至少有3到4名敌人把守，所以此时最好躲在安全的地带将他们逐个消灭。本关的道路并不复杂，但敌人的数量较多，而且场景比较小，所以要合理地利用掩体来牵制敌人的进攻。重机枪出现后是一个难点，建议玩家优先将重机枪后的敌人干掉，找到安全的角落躲起来，在进攻的间歇赏颗手雷给他即可。此后便可抢过重机枪向剩余的敌人发动扫射了。

Chapter 5
The Fortress

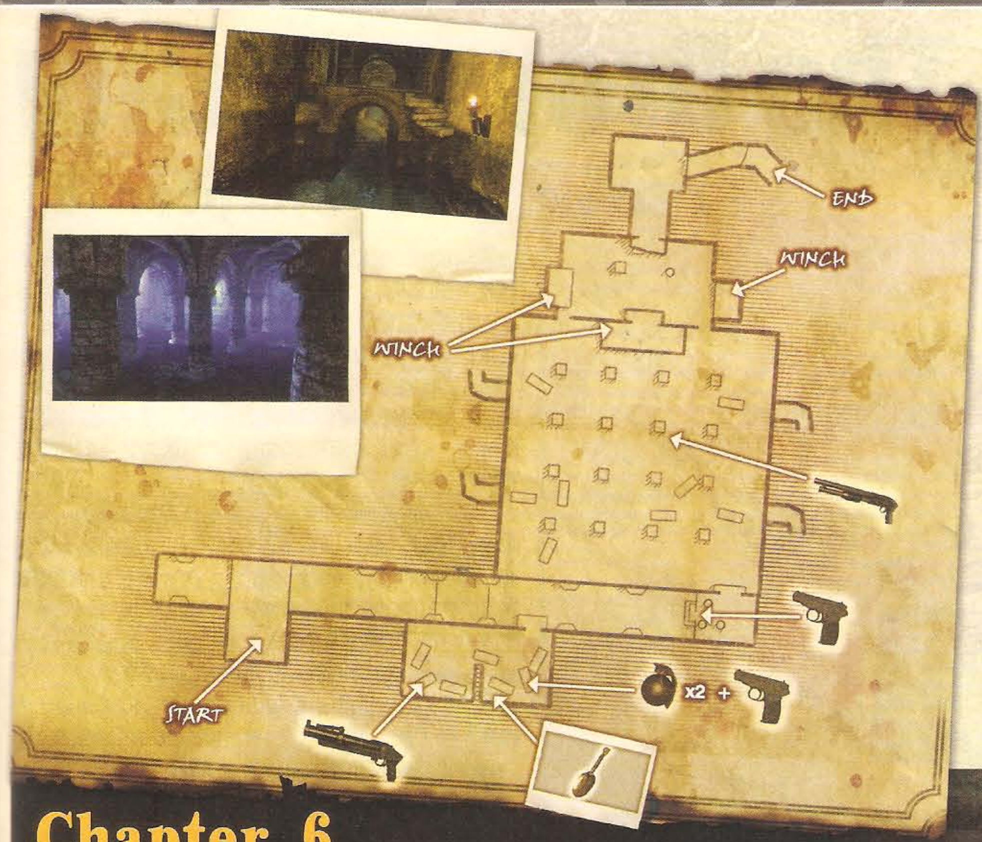


MICRO-9MM

这把微型冲锋枪占用的是手枪的位置，所以要想使用它就必须放弃装备的手枪。MICRO-9MM不仅后坐力小，还拥有极高的射速，无论近战还是中远距离都能发挥不错的威力。不过高射速带来的负面影响就是子弹消耗的过快，战斗时记得及时补充弹药和更换弹夹。

WES-44

其实这把游戏中单发威力最大的手枪的实用性并不是很高。虽然一发子弹就能消灭一个敌人，但是能够在游戏中获得的弹药数实在是太少，而且后坐力太大导致开枪后不能立刻再次瞄准，不利于对付移动中的敌人。6发子弹，每一颗都十分珍贵，瞄准了再打吧！



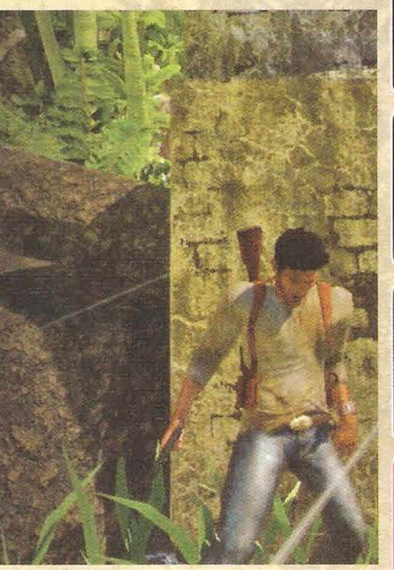
在石塔的顶部找到艾莲娜的降落伞后，终于在远处看到了她的身影。在解决了大量的敌人后从闸门进入地下水道。水道的尽头有一挺重机枪，先不要与其正面交锋，边回避边来到通道的中断，通过的墙壁可以爬到右侧的房间内。将房间内的敌人解决掉，看到那把榴弹枪了吗？用它招待那挺嚣张的重机枪吧。

解决掉了房间中的一大批敌人后跳进前方的蓄水池中，想要从这里出去。首先要将左侧上方的闸门打开，把水放出提高池水的高度，然后再游到右侧上方把水闸打开。这样水位的高度就足够德雷克离开此处了。



Chapter 6

Unlocking the Past



在狭窄的走廊等空间较小的场景中，手雷和Moss-12便可发挥出不错的作用。德雷克到达石塔却发现无法爬上去，先不去管它，转动右侧的锁链将下方的闸门打开，进入闸门后的来到下一个场景。爬上石柱经过一连串的跳跃便可从外部进入塔的上方。顺着塔顶的绳索在塔的底部找到钥匙，看来这把就是打开铁门的钥匙。

来到道路尽头的房间，拿起桌上的望远镜便能从镜中看到鬼鬼祟祟的艾莲娜，不过她现在正处于危险之中。因为发现她的不只有德雷克一人，距离德雷克不远处的两名敌人的枪口已经对准了记者小姐。剧情之后切换回控制德雷克之后千万不要犹豫，此时动作稍慢艾莲娜便会惨遭毒手。迅速瞄准下方的海盗射击，不需要瞄得很精确，因为剧情会安排两名海盗把德雷克抓进大牢。

Chapter 7

Out of the Frying Pan



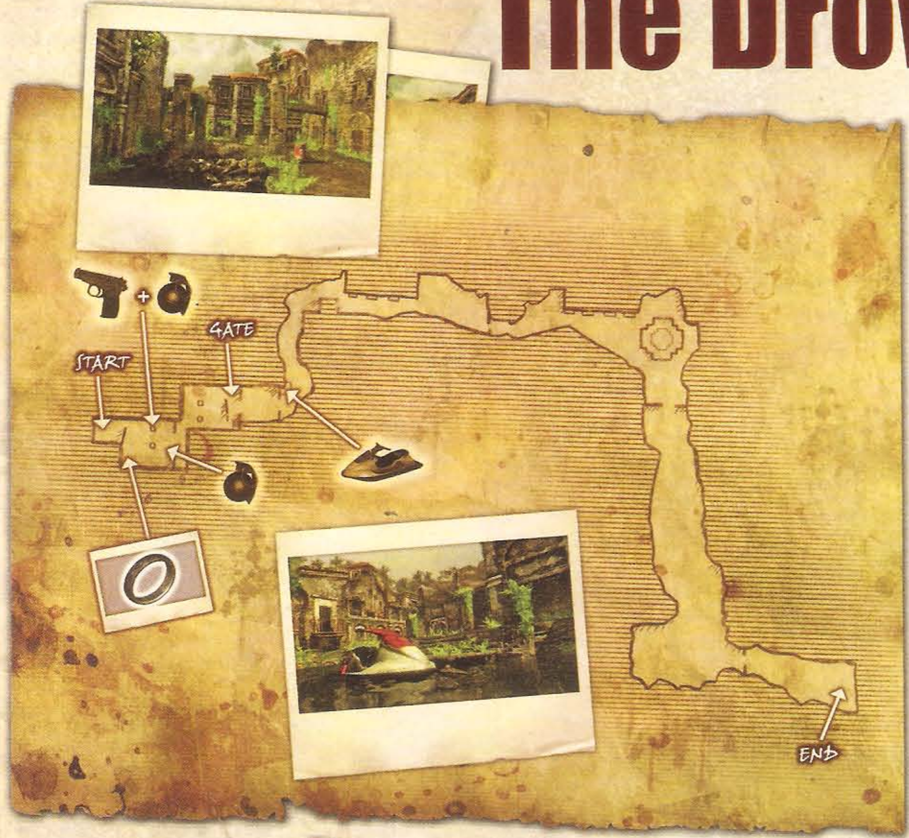


本关是驾驶关卡，不过游戏的全程并不需要玩家去控制驾驶，艾莲娜小姐的驾驶技术可以让我们安心地去对付穷追不舍的敌人。右摇杆的作用是控制机枪准星的移动，由于敌人和我方的车辆一直都是处于移动的状态，瞄准并不是一件容易的事。好在本关没有弹药的限制，我们可以一直按着R1键从头打到尾(开枪时准星的移动速度较慢)。除了机枪之外，按L1键还能够发射威力巨大的榴弹枪，一枪便能将敌人的小型车辆轰烂，不过榴弹枪不能连续发射(发射后有一段填充时间)。

由于本关不能自由移动，也就不能回避敌人的攻击，所以要想保命就要以最快的速度消灭追击的敌人。敌方小型车辆的移动非常快，不过车辆的耐久度偏低，建议瞄准之后使用榴弹将其一击必杀；大型车辆的耐久度较高，不过移动很慢，用机枪配合榴弹便可轻松将其击破。相对之下小型车辆的威胁较大，是要优先消灭的对象。除了追击的车辆之外，还会有路障挡路，如果不及时使用榴弹将路障破坏，撞上路障后可是会直接GAME OVER的。

The Drowned City

Chapter 8

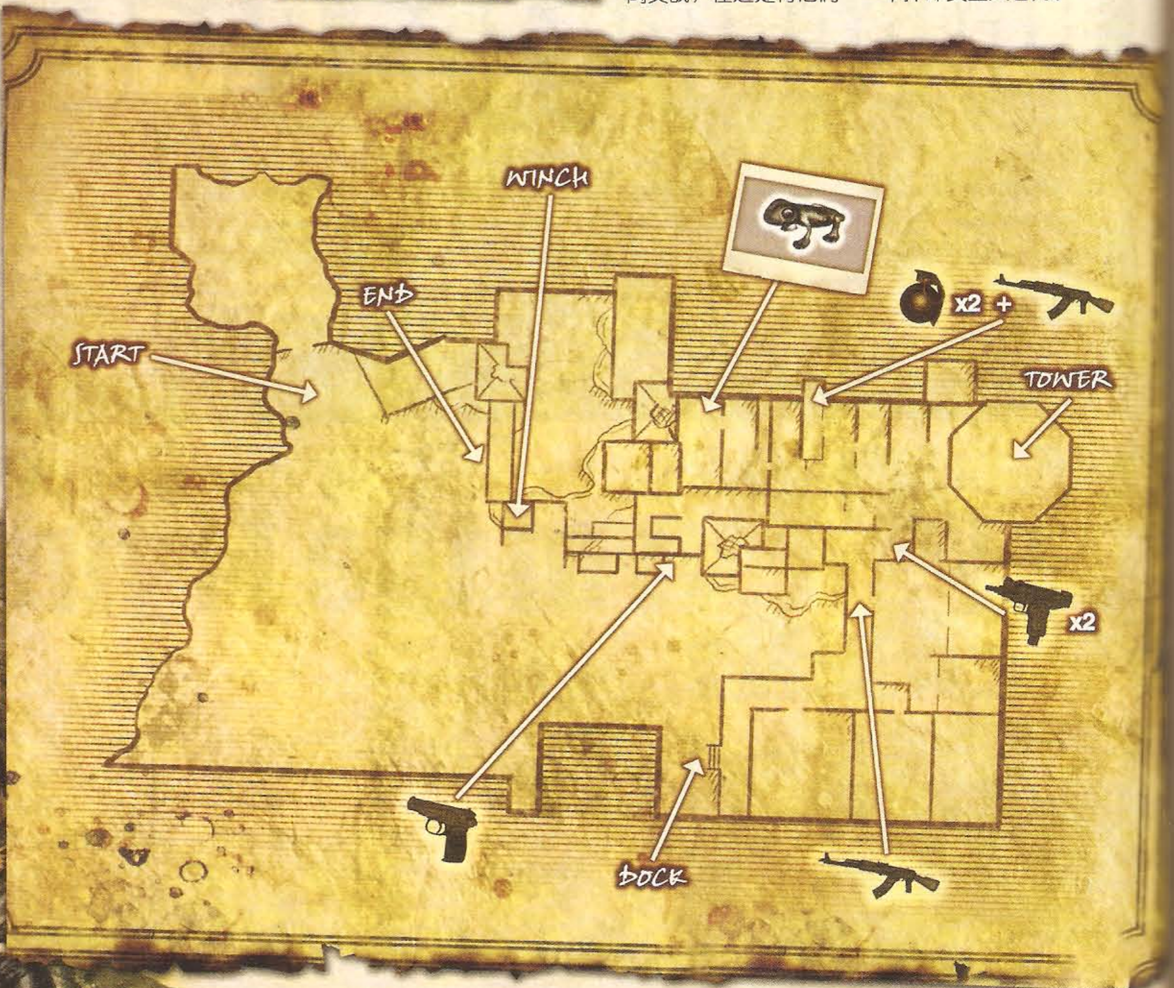


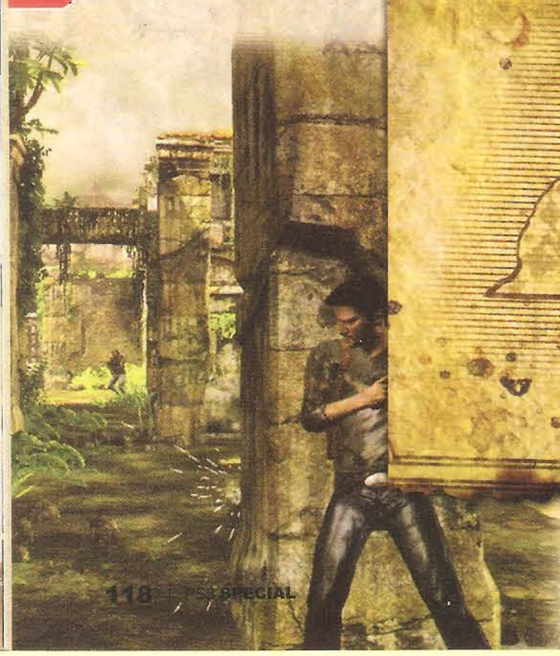
从水中上来后将会迎来一场小型战斗，场景中的石柱是不错的掩体，上岸后要快速找到掩体躲避起来。躲避在柱子后边时，如果敌人的手雷扔到德雷克的附近，要根据提示音尽快按○键闪开(手雷爆炸的时间可以通过“哔哔”声的缓急来判断)。拿着霰弹枪的壮汉威胁较大，建议在对付他时采用肉搏的攻击方式。至于跟在身后的艾莲娜，则完全不用理会她的安危，因为她不但拥有不死之身，还是一个不错的枪手。

打开前方的闸门前行不就便能够在水边找到一架摩托艇，靠近后根据提示按△键即可和艾莲娜骑上摩托艇。摩托艇的操作方式比较简单，按R2键或×键为加速(通过按键的松紧可以调整摩托艇的速度，全部按下就是全速前进，而轻轻按住则是缓慢行驶)，左摇杆控制方向，□键和○键为倒挡。既然德雷克负责驾驶的任务，那么艾莲娜自然就担当起射击的工作了，同普通射击的操作一样，按L1键瞄准，R1键发射，不过艾莲娜的武器为榴弹枪且弹药无限，能够完全压制敌人的进攻。

水面上散布着大量的油桶，注意在行进的过程中不要碰到这些危险品，一旦被它们炸到可不是闹着玩的。榴弹枪在射程上占有绝对的优势，建议避免与敌人近距离交战，在远处将他们一一干掉即安全又省力。

游戏进行到此处，以玩家的射击水平对付远处桥上的两个狙击手应该绰绰有余了吧。搞定狙击手后一定要尽量将沿途的弹药补给捡起，因为接下来会有大量的敌人出现迎接德雷克的到来。老规矩，将持有榴弹枪的敌人干掉后，再慢慢收拾剩下的杂兵便能轻松不少。骑上水边的摩托艇后，本关结束。



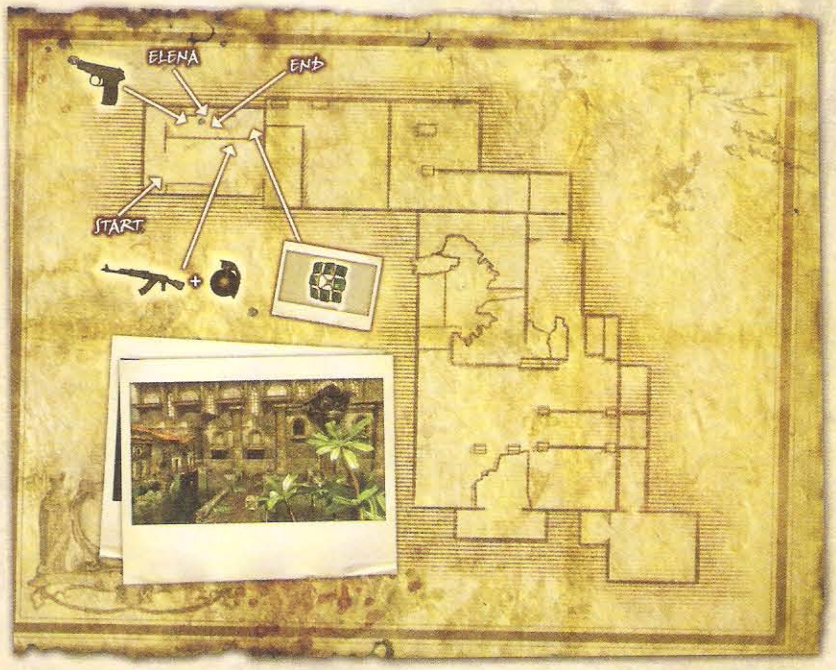


Chapter 9
To the Tower



本关前半部分骑摩托艇的流程同上一关有些类似，只不过敌人的数量和道路的复杂程度提升了一个档次(大多数狙击手和榴弹枪手依然可以采用远距离战法将他们击杀)。遇到铁门挡路时，注意观察便可以发现铁门上方两侧分别悬挂着两个石块，使用榴弹枪将它们破坏即可打开铁门。

驾驶摩托艇到达水路的尽头，靠近岸边按△键开始本关的陆上战斗部分。德雷克可以扒在岸边的石头，然后在水中向敌人射击，由于德雷克所处的位置较低，所以敌人的射击大部分都打不中他。游过前方断裂地带，至少有七名敌人在岸上等着德雷克自投罗网。可以先上岸把敌人引来，然后跳进水中扒在岸边向他们还击。



进入塔后要通过墙壁上的锁链向上部攀爬(需要转动锁链的方向)。爬到塔的顶部又会出现一批敌人出来骚扰德雷克，利用屋中的墙壁当作掩体，等待敌人射击的空隙将他们逐个解决。清理完屋顶的敌人，从楼梯到达最上方通过绳索到达对面的屋中。将房屋底部大门上的锁头破坏后踹开大门，与艾莲娜汇合本关结束。

HARDWARE
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

Chapter 10 The Customs House

本关主要以战斗为主，德雷克与艾莲娜将合力对付房间中的大量敌人。虽然艾莲娜的火力可以提供一些支援，但是大部分敌人还是要玩家凭借自己的力量去消灭的。房间中的海盗在没有发现德雷拉之前大部分都是巡逻走动的状态，如果能够在他们背向德雷克走动的时候，快速才后方接近然后按□键即可轻松将其暗杀。不过在接近的过程中要留意前方敌人的动作，被发现后采用肉搏战比较妥当。本地图尽头的楼梯口还有几个敌人把守，楼梯上方右侧角落拿着榴弹枪敌人和左侧的狙击手地势占优，无论我们躲在哪里都在他的火力范围之内。如何找到有利的地形将他们两个击杀是这场战斗的关键，只要解决掉这两个敌兵，其他的敌人就不在话下了(如果有手雷的话，不要犹豫，扔上去吧)。

此处需要在阳台之间跳跃着前进，屋内的敌人会不断像屋外的德雷克射击。虽然距离较远，但是通过窗户的缝隙还是能够瞄得到他们的。尽头铁门是上了锁的，射击锁头之后便能破坏铁门，跳到对面转动铁索打开闸门，一场恶战即将来临。



Chapter 11 Trapped



在大厅与敌人的这场战斗是游戏到目前为止最为凶险的，敌人不仅数量众多，而且进攻欲望也比较强。如果我们停留在一个掩体后的时间过长，敌人会从两侧向德雷克进行包抄，站在高处的敌人进攻死角也比较少。在解决了冲上来的两个敌人后，要迅速利用狙击枪将站在上层的敌人消灭。把下层和上层的敌人消灭的差不多的时候，就可以跑到上层利用重机枪来清理剩余的敌人。将房间内的所有敌人解决掉，确保没有危险后即可转动楼梯上方的铁索打开闸门。

走出房子来到屋外，将河流旁的敌人全部干掉，与艾莲娜骑上摩托艇后本关结束。



Chpater 12 Heading Upriver



与前两次驾驶摩托艇不同，本关才是真正意义上的驾驶关卡，玩家需要控制摩托艇逆流而上最终达到终点。由于是逆流行驶，当我们停止前进时，船身会随着河水慢慢倒退。但是，如果想要瞄准就必须将船停下来，间接增加了瞄准的难度。建议玩家在射击时将船停在礁石的前方，这样倒退的船身就会被卡在那里；水流较弱的水域也是射击的最佳场所。

上游会不时漂来红色的油桶，对付它们有两种方案，一是在它们靠近摩托艇之前将其射爆；而另一种方法是绕着油桶前进。相比之下显然前一种方法安全得多，起伏不定的水面也很考验玩家的射击功力。敌人不会让玩家得到喘息的机会，关卡中河流的两岸会出现敌人试图拦截德雷克的摩托艇。虽然本关艾莲娜使用的武器从榴弹枪变成了手枪，但是射程却足够我们采取远距离击杀的老办法，基本3枪便能解决一个敌人。

Chapter 13 Sanctuary?



从河水中登上陆地，踹开一扇木门前面便出现一座石桥(石桥的左侧石墩和右侧下方的河水中各藏着一个宝物)，走过石桥沿着石阶向山上进发。本关出现的新敌人无论在装备上还是战术素养上都比海盗要强上一大截。敌人的枪械上还装备有红外线瞄准器，空中那些红色的光线就是他们瞄准的位置。一旦被红线瞄准，训练有素的敌兵便会100％击中目标的头部，真正的“one shot，one kill”。千万不能让红线停留在德雷克身上的时间超过一秒钟，红线从身上扫过时立刻按○键回避便不会被击中。

托敌人升级装备之福，德雷克在本关能从敌人手中获得不少强力装备，而且关卡中也为我们提供了诸如AK-47与M4等长枪的弹药。对付敌人时不必再担心弹药不足的问题。

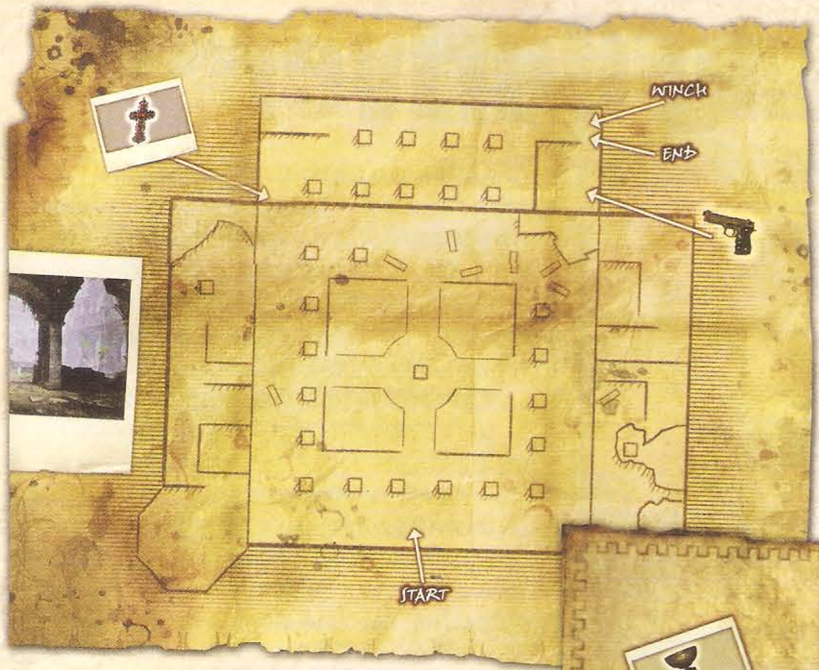
DESERT-5

沙鹰应该是最好用的武器之一，中远距离都能保持不错的命中率，而且威力巨大。沙鹰弹夹的装弹量是7发，装弹的时间比普通手枪的时间要长一些，射击时应注意更换弹夹的时机。本关从敌人手中能够抢到不少沙鹰的弹夹，尽量在本关使用沙鹰多多杀敌，因为此后获得沙鹰的机会兵并不多。

92 FS-9MM

15发的大装弹量和充足的弹药，使这把手枪可以作为今后战斗的主力武器。92 FS-9MM的命中率在手枪当中是最高的，较小的后坐力也保证了连续发射的能力，15颗子弹足够料理2到3名敌人了。





这里需要利用场景中央的喷水池作为掩体，来对付从楼中冲出的雇佣兵。这场战斗的要点就是解决敌人的速度要快，否则援助与现有的敌人一拥而上可就吃不消了。利用艾莲娜吸引敌人火力的做法虽然不厚道（反正她也不会被打死），但是效果却不错，也不失为一种有效的战术。

把水池附近的敌人消灭干净后，背景音乐便会变得舒缓起来。从左侧的楼梯到达上层，经过一些简单的跳跃便能绕到水池前方的墙壁后。对着墙壁旁的一堆油桶开枪，炸开墙壁便能能艾莲娜汇合。与艾莲娜共同到达闸门前，打开闸门进入下一个场景。

SAS-12

德雷克能够从敌人身上获得威力更大的霰弹枪。SAS-12的射程要比普通霰弹前远一些，但是连射的性能却有所降低。使用它时要保证命中率，否则如果一枪不能将敌人打死，过长的准备时间会让对方有机可乘。如果在近距离下一枪没有将敌人打死，还不如直接跑上去肉搏将其干掉。



这里又是一场恶战，周围的高墙上分部着大量的狙击手，地面的雇佣兵也都不是吃素的。一开始千万不可冲到场景的中央，这样只能落得四面受敌的险境。狙击手自然是要优先解决的敌人，只有将他们干掉才能在对付地面的敌人是没有后顾之忧。可以利用红外线来判断出狙击手所在的位置，躲在合适的掩体后使用狙击枪（场地中能够捡到）先将处于高处的狙击手干掉。虽然狙击手拥有超长的射击距离，但是在近距离下他们瞄准和射击的速度非常慢，我们也可以绕到他们身前直接使用肉搏或射速快的武器干掉他们。把空地上的敌人全部清理干净后，根据提示注意到远处的图书馆。

硬件集结
特征集结
劲作集结
攻略集结



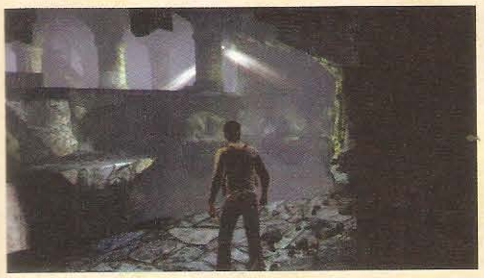


正如艾莲娜摄像机中的录像，苏利这个老家伙果然没有死。把图书馆中的敌人消灭干净，在与苏利的对话中得知，原来是揣在他上衣口袋里的德雷克的日记挡住了那颗致命的子弹。接下来的谜题就要用到日记中的提示了，根据地面图腾上的方向表示。把上层石像中的老鹰（John）转动到面向东方（East）；牛头（Luke）面向南（South）；狮子（Mark）面向西（West）。下层地板上便会开启通往下层的通道，密室中转动墙壁上的几关即可打开暗门。德雷克决定进入暗门中一探究竟。

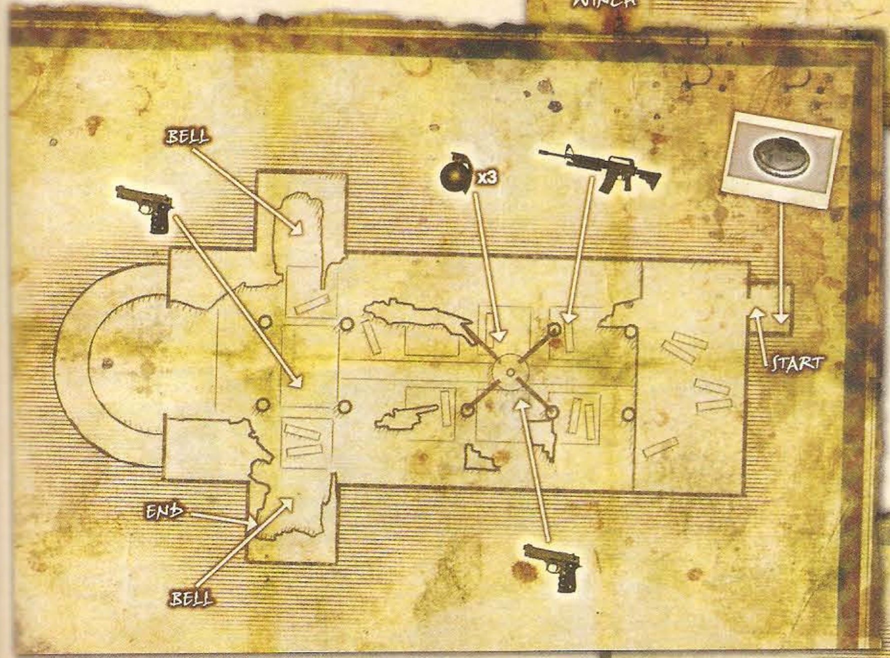


Chapter 14 Going Underground

走下长长的阶梯，地下的世界也变得越来越黑暗，但是我们可以通过声音来判断手电筒照不到地方的情况。遇到跳不过去的鸿沟时不要慌张，我们可以沿着右侧的断壁爬到另一侧。德雷克刚刚爬上顶部的台阶，一群雇佣兵便跳了出来，此处他们会主动冲出来攻击德雷克。利用台阶下方的两侧墙壁做掩体，首先消灭装备红外线瞄准器的敌人，接着就可以安心地对付其他敌人了。将敌人消灭干净后，从场景中央的的铁门进入下一个场景(转动铁链将门打开)。

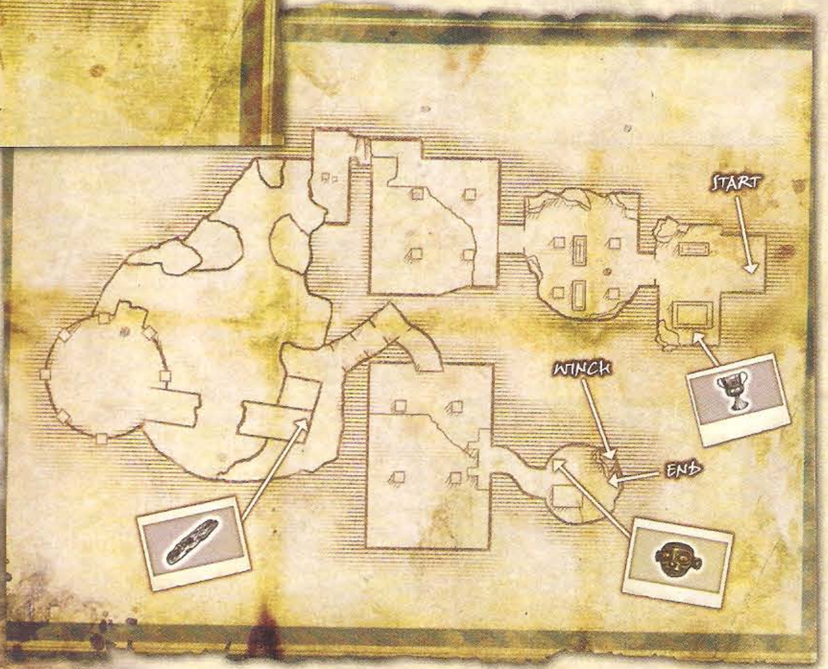






从地底上来后进入了一座教堂，远端聚集了大量的敌人，左右两侧还分别有一名狙击手。利用房间内的长凳作为掩体先将狙击手消灭，然后依仗着长凳一排排地向前推进。这里需要注意的是不要浪费太多子弹，因为这个场景中弹药补给很少，而且敌人距离我们的距离也比较远，捡敌人身上落下弹药的难度很大。教堂深处的石门机关需要同时使两侧的钟声想起才能打开，靠步行敲完一侧的钟再跑到另一侧敲钟显然是来不及的。正确的做法是站在中央先射击一侧的钟，然后转身射击另一侧的钟。

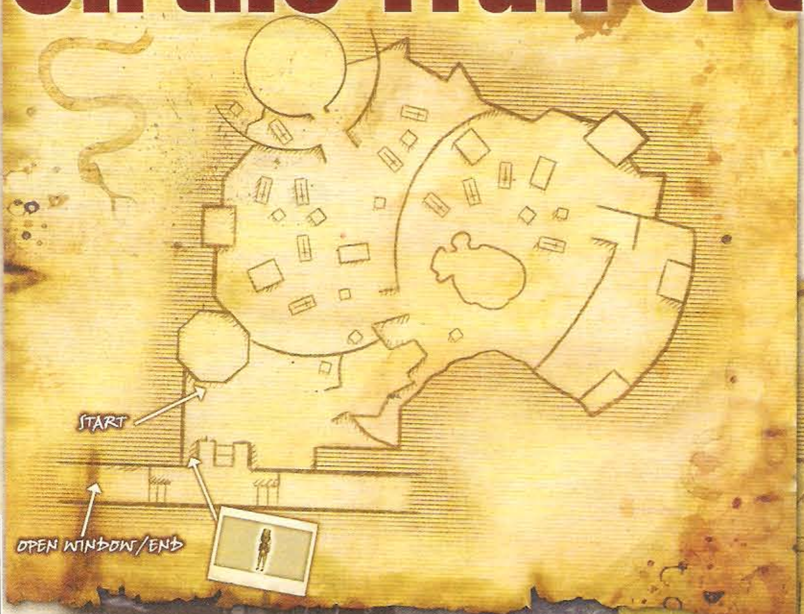
从教堂的石门再次返回地下，虽然此处的场景很大，但是好在没有敌人的骚扰，我们可以得到片刻的清净。几个跳跃点的难度并不高，注意回收路上的两个宝物即可。到达场景的尽头转动铁链打开大门，终于呼吸到新鲜的空气了，不容易呀!





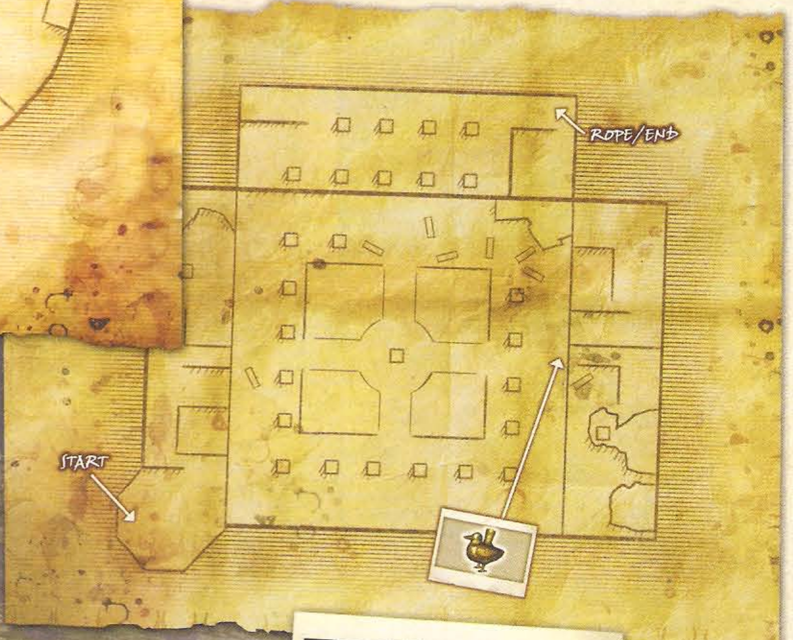
Chapter 15

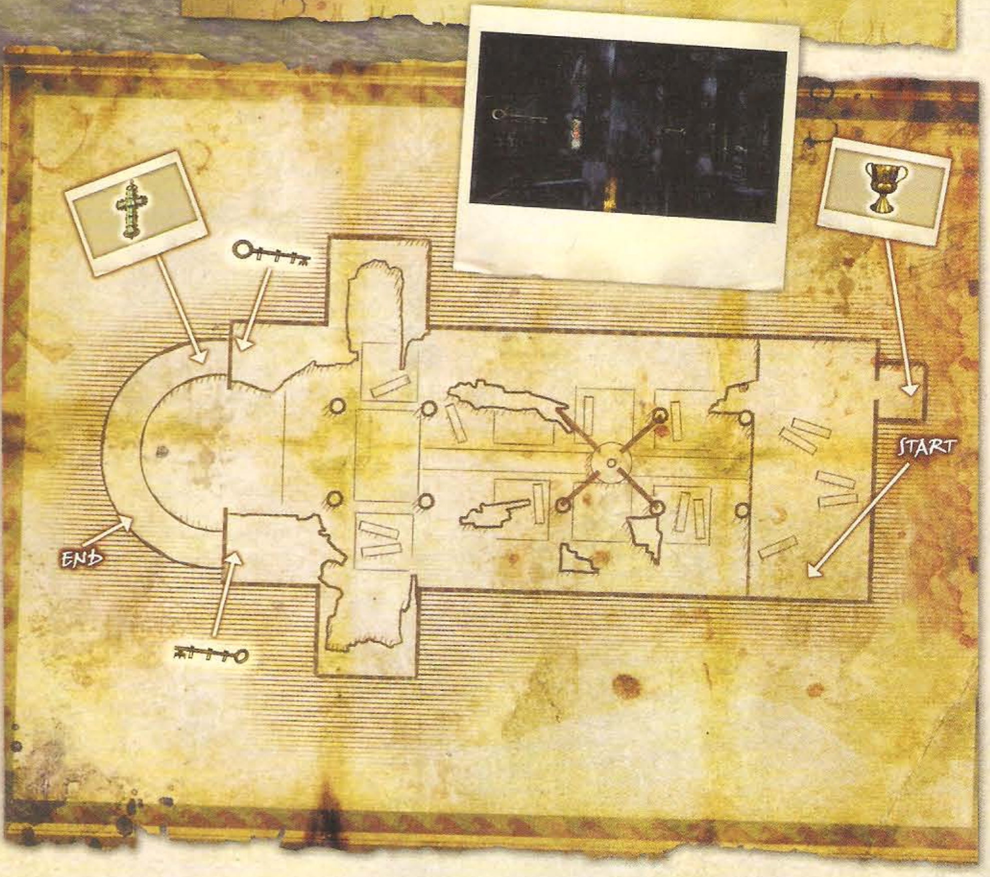
On the Trail of the Treasure



走上前面不远处的台阶，沿着道路走到一处死胡同，以往的经验告诉我们，当没有去路的时候只要抬头看看那就OK了。四周的墙壁上果然有不少可以攀爬的落脚点，墙壁上的藤条能够使德雷克完成超长的跨越。沿着墙壁爬到城堡顶，从窗户进入房间中。房间转角处有几名敌人在把守，趁着他们背过身的时机将其暗杀。然后趁着其他敌人还没缓过神之际，站在门外将他们射杀(门两侧的墙壁可作掩体)。

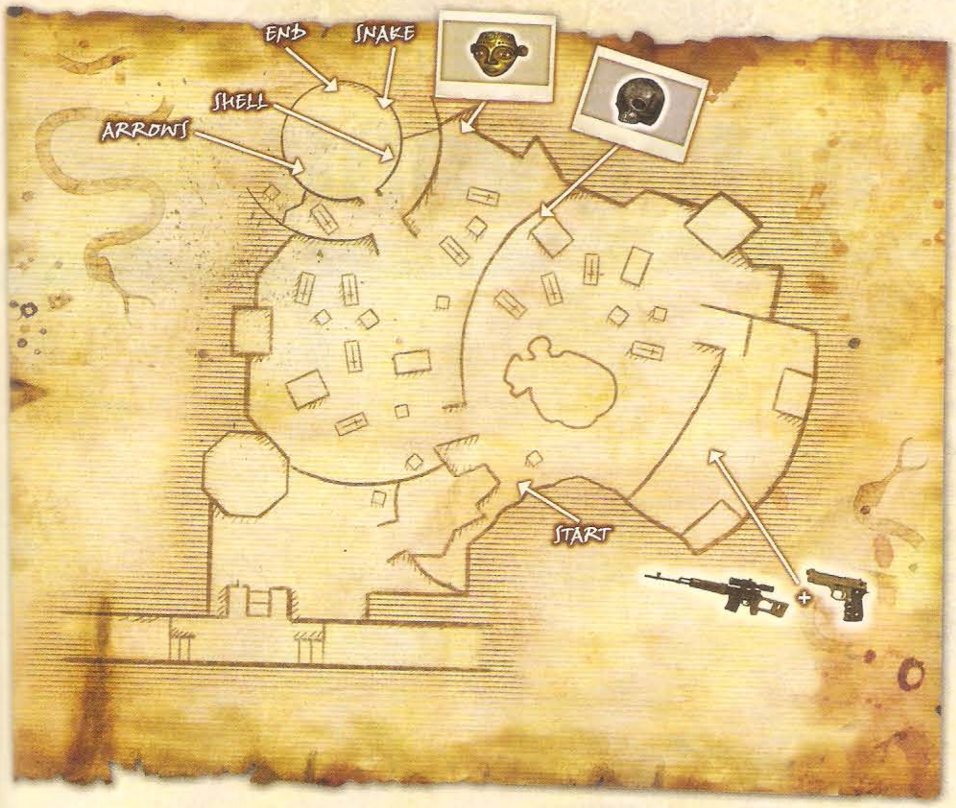






在残破的房间中跳来跳去最终到达教堂的上层，轻松解决掉前方出现的几名敌人。根据提示查阅德雷克的日记看到两把钥匙穿过一颗心脏的提示，看来这个场景的谜题是和钥匙有关的。经过跳跃到达教堂顶部的吊灯上(跳跃时如果跌落到教堂的下方会GAME OVER)，站在吊灯上便能够看到前方两侧墙壁上的钥匙状装饰物。从吊灯处向左或向右跳跃分别可以到达左侧和右侧的钥匙处，扒在钥匙上便能启动机关。把左右两侧的机关全部启动，正前方教堂顶部的窗户便会打开，跳上窗户前方窗户离开教堂(从窗户离开前别忘了收集右侧走廊尽头的宝物)。





走出教堂顺着墙壁爬到地面，前方显然又是敌人重兵把守的要点。不要惊动敌人，捡起放在木箱旁边的狙击枪，枪中剩余的子弹足够将对面有威胁的敌人全部狙杀(优先干掉装备红外线的敌兵和霰弹枪兵)。接下来在下方的转角处靠墙等着，傻傻的敌人会主动自投罗网，想节省弹药的话可以使用肉搏战。到达对面的平台后还要与一批敌人交战，清扫完毕后便能进入建筑物中与苏利和艾莲娜汇合。按照日记中所画物体，把房间内墙壁上的装饰品转动成画中的状态，暗门开启。这次艾莲娜决定与德雷克一同进入暗门寻找宝藏。

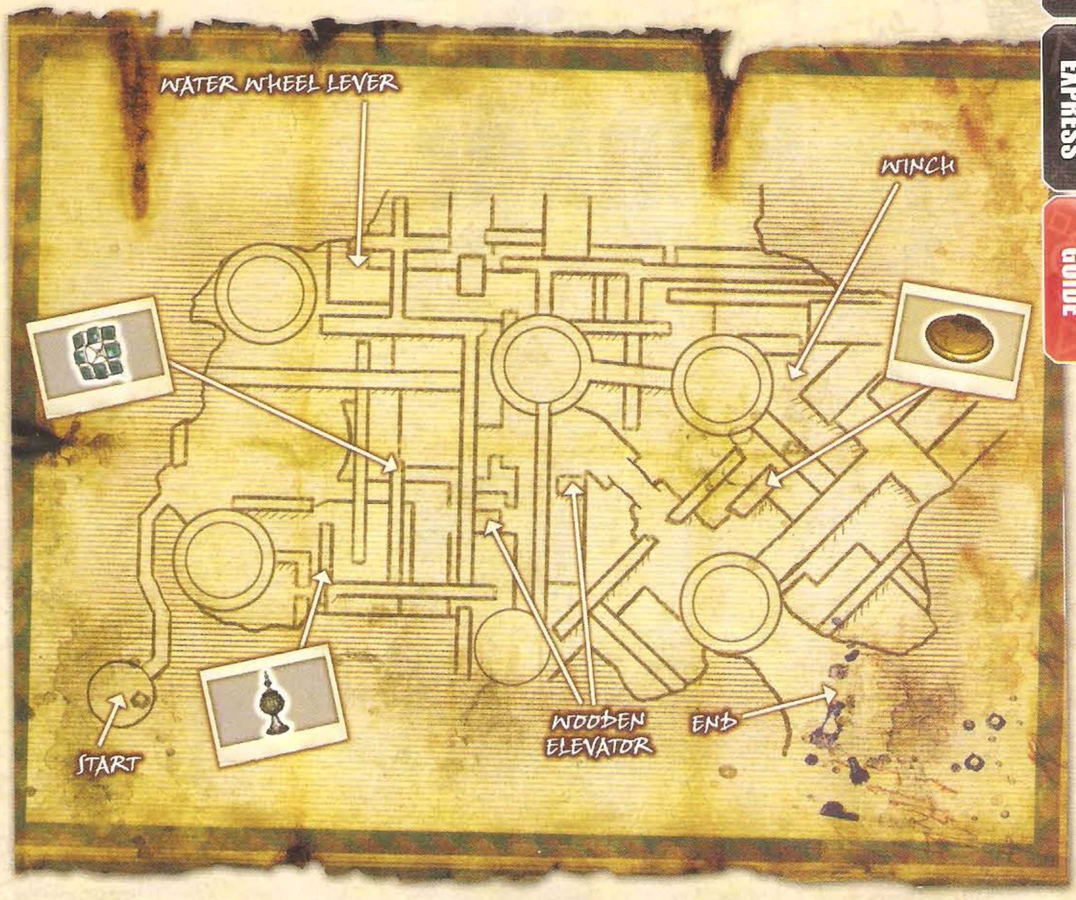


Chapter 16

The Treasure Vault

查看德雷克爵士留下的地图，德雷克从纸面的右上角发现了用罗马数字写着“Ⅱ、Ⅴ和Ⅶ”。这个场景中地面上镶嵌了许多刻有罗马数字的铜板，它们不光只是地图上标记的数字。从刻有Ⅱ铜板前的缺口跳到中央有棋子的下层，这里的三个楼梯上方分别是两块标记着Ⅴ和一块标记着Ⅳ的铜板。而只有刻着Ⅴ的道路能够通行，由此处沿着道路路过Ⅳ便能到达下一处刻着Ⅴ的地点。从此处爬上石柱，到达Ⅱ根据提示按△键启动水车。再由Ⅲ爬上铁链，躲过Ⅴ前摆动的吊灯，从下个Ⅱ跳到对面的台阶，一路躲过晃动的吊灯(第一处连续两个吊灯位置的左侧有一个宝物)，见到Ⅱ向下跳，Ⅴ的前方要连续躲过四盏吊灯，与艾莲娜打招呼后有一个○键的QTE。德雷克刚刚踏上吊车，便随着吊车掉落到了下层，而出口的铁窗也随之打开。

跳出窗外向右转动视点便能够看到Ⅲ处的铁链，由铁链爬到上层进入吊车。吊车放下后闸门开启，而前方的吊桥也放了下了。与艾莲娜刚走了没几步，可恶的敌人便追了上来。由于敌人是突然出现的，而且大部分的位置距离较远，所以建议先向后撤上一段距离，利用Ⅱ旁的石柱做掩体再向敌人射击。这里有不少装备有榴弹枪和左轮等大威力武器的敌人，一定要利用掩体回避。到上层把梯子放下来后，又会出现一批敌人。Ⅶ附近的宝物需要利用阶梯扶手下方墙壁上的突起物才能跳过去。

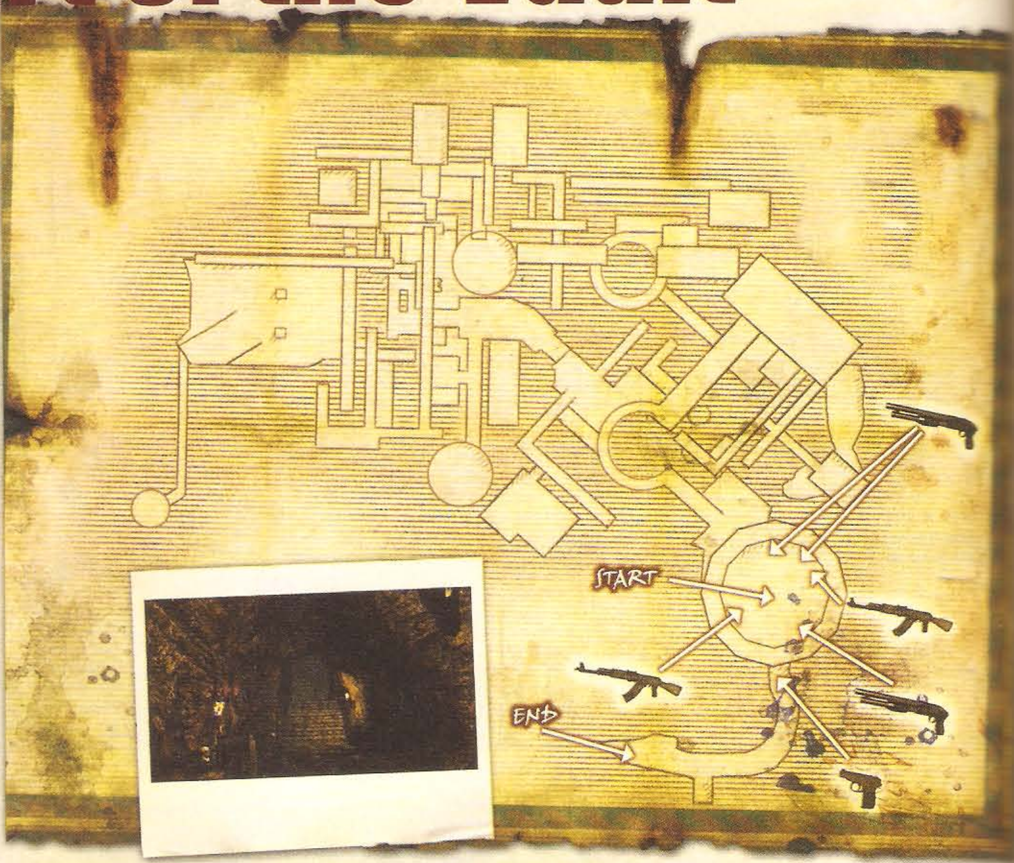


Chapter 17

The Heart of the Vault

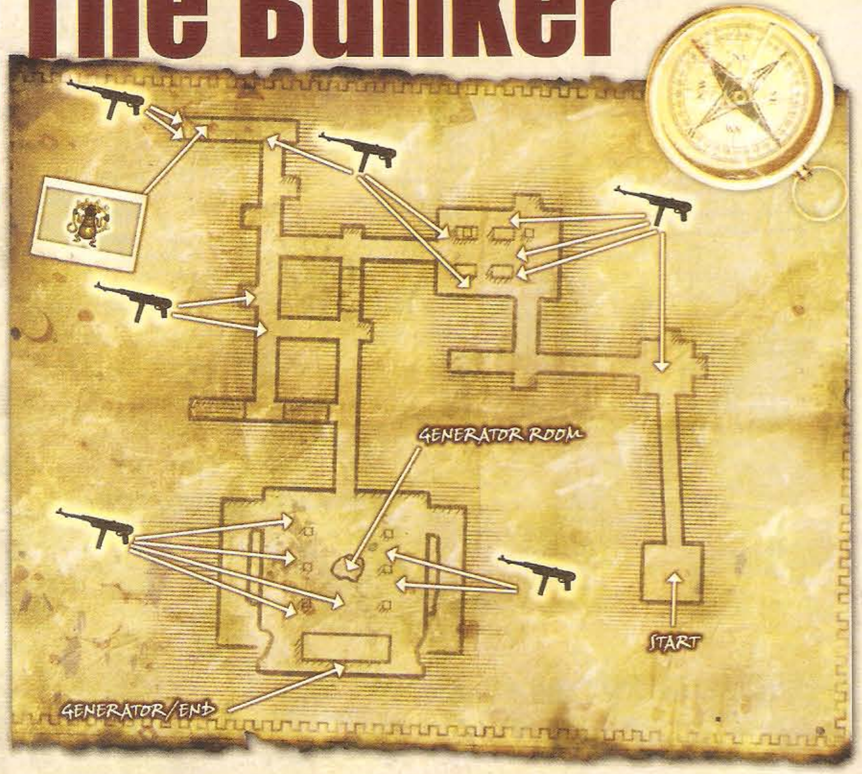
本关一开始要跑到断掉的梯子下方，由于场景中的光线很暗，所以并不容易找到梯子的位置。站在梯子的下方便会出现提示，按△键让艾莲娜踩着德雷克的肩膀爬上梯子。剧情之后会从四周爬出大量的变异生物，他们的防御力很高，而且近身攻击威力极大，千万不要试图能在肉搏战中占便宜，用武器攻击他们才是明智之举。霰弹枪是对付他们的最佳武器，近距离下基本能够做到一枪一个，场地中的霰弹枪数量有限，用完之后只能捡起AK-47或M4来应敌了。战斗时应当尽量围绕在同伴的身边，他的攻击可以为德雷克装弹或更换武器赢得时间。被怪物抓到后要立刻上下晃动手柄摆脱，否则必死无疑。

坚持到一定时间便会发生剧情，接下来便要控制德雷克独自在怪物的围攻之下坚守一段时间了(如果实在是招架不住，建议一边绕圈跑一边按○键回避)。此处的敌人是杀不光的，艾莲娜从上方扔下绳索后就立刻爬上去吧，留下来也是浪费时间。爬上绳索后就要开始逃亡了，逃跑时千万不要停下来，如果后边的怪物追得太紧，可以直接按R1键将他们击退。



Chapter 18

The Bunker



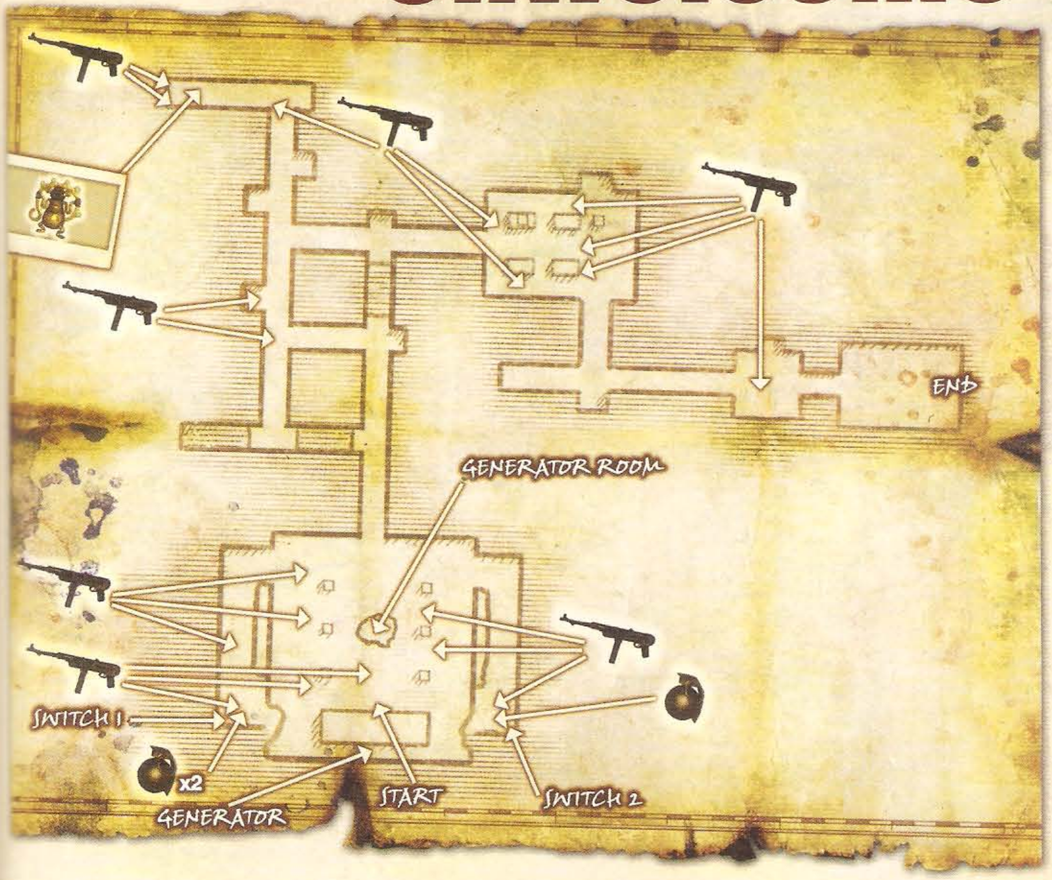
跳上控制装置从砸烂的窗户中跳到外边的管子上，沿着铁管向前方爬去。攀爬的过程中要留意观察附属在粗管子上的生锈细铁管(颜色与其他管子相比要黄一些)，只有它们才可以攀爬，否则在半空中乱跳是很容易掉下去的。锈迹严重的管子在德雷克扒上之后会发生倾斜，不过并不影响攀爬，不必担心。跳到潜艇的正上方，从右侧跳下来进入德军基地。

进入基地后房间内的光线非常差，我们只能通过手电筒的照亮范围来观察周围的环境。进入基地不久便能捡到MP40枪，在今后的战斗中它将至关重要，用它把手上的长枪换掉吧！经过一段长长的通道来到一处小房间之中，房间的地面上有大量的MP40弹药，补充完毕踏上在前方的通道便会有两只怪物冲上来。这对弹药充足的德雷克来说简直是小菜一碟，接下来还会有许多怪物出现，在经过拐角时要小心他们突然出现。不用担心子弹，本关的场景中弹药足够你去挥霍的。走到场景的尽头，在发电设备前根据提示按△键，再转动摇杆启动设备本关结束。

MP40

这把经典的二战时期德军用枪是游戏中最好用的长枪之一，它的威力与命中率都非常让人满意，100多发的最大携带弹药数保证了我们连续作战的能力。MP40是对付变异怪物的最佳武器，如果瞄得够准，几枪便能撂倒一只怪物(爆头的设定在怪物身上同样适用)。只可惜这把枪出现的时间太晚，趁着最后的这几关赶快把这把枪的勋章拿到手吧。

Chapter 19 Unwelcome Guests

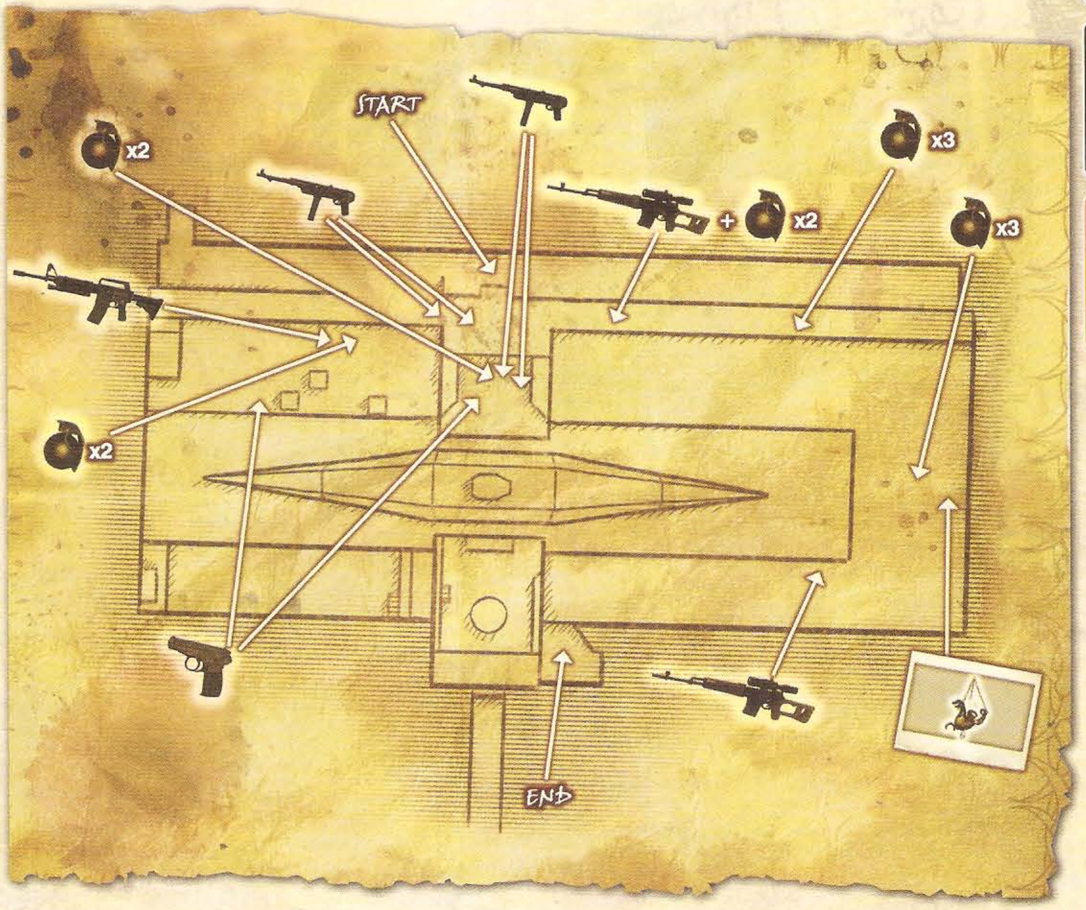


刚刚启动电力设备还没来得及去搬动电闸，大量的怪物便涌进了房间。来不及考虑那么多问题，先将眼前的敌人解决掉吧。由于此处的敌人会不停地出现，所以将眼前的敌人清理的差不多时就不能恋战，迅速从左侧的门进入小房间，爬上平台根据提示按△键拉下电闸开启房间另一侧的闸门。一路杀进刚刚开启的房间中把另一个开关拉下(不要企图把敌人杀完再走，他们是杀不完的)，终于将房间内的电源开通。接通电源后立刻跑出该房间关上闸门，沿着来时的路返回，经过放映室发生剧情。





放映室中出现的敌人是能够杀完的，搞定他们后按照提示打开旁边的闸门，进入控制室发生艾莲娜被抓的剧情。接下来便又要开始对付人类敌人了，击中戴着头盔敌人的头部能够将他们的头盔打掉，此后再攻击他们的头部就可以将其一击必杀了。本关人类敌人、怪物和德雷克是三个不同的势力，怪物会无差别地向人类敌人和德雷克发起攻击，站在远处看着他们自相残杀，然后再去清理剩下的敌人会省去不少麻烦。场景中的集装箱是应该好好利用的道具，因为怪物是不会跳跃的，所以爬上去之后，就能够在上方拿手枪慢慢虐他们了。







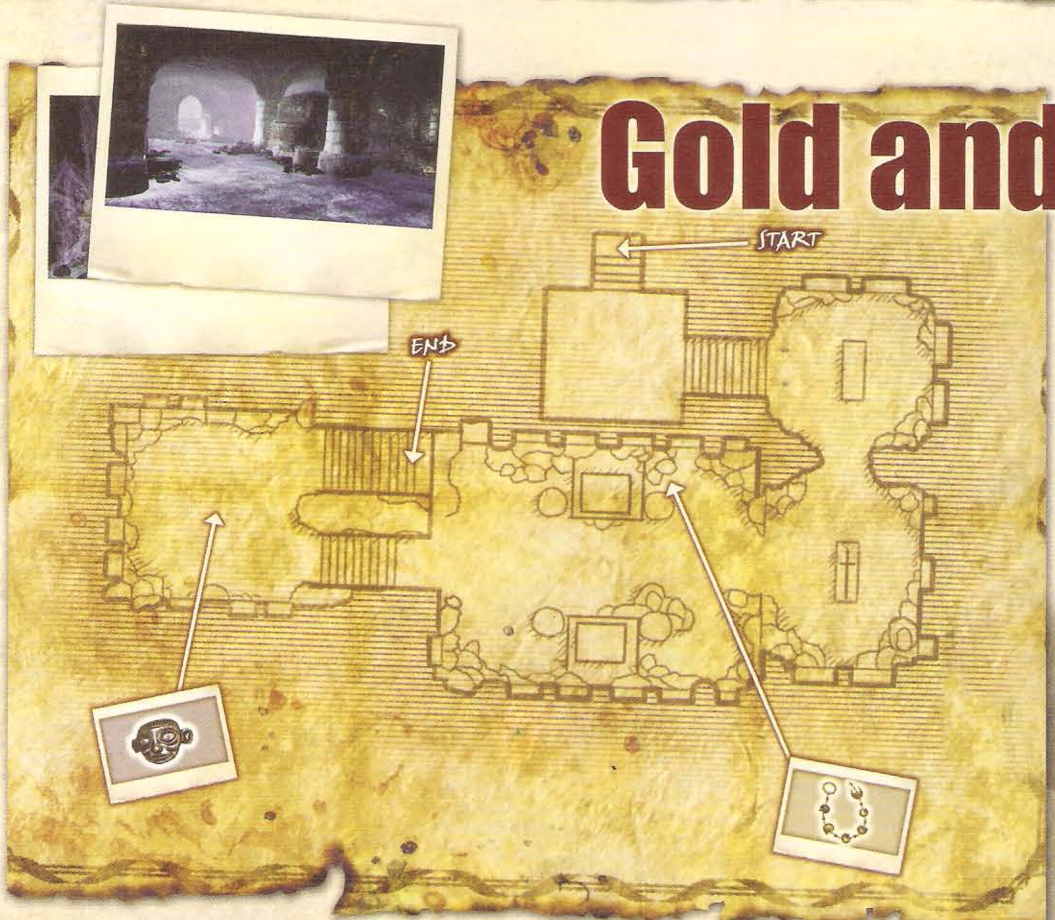
Chapter 20
Race to the Rescue

终于重见天日，本关的开始两分钟能够得到片刻的休息时间。从山上左转沿着山路向下走，到山脚下就会发现回到了之前到过的地方。眼前的首要任务就是和苏利联手将场景中的敌人消灭干净，由于此处的敌人较多，所以建议战斗时不要与苏利靠得太近，两个人各自为战还能分散敌人的火力。游戏中的同伴都是无敌的，所以不用担心苏利的安危。靠近苏利出现的第二批敌人中有一名榴弹枪兵和一名狙击手，此时苏利附近的狙击枪就该发挥作用了。用狙击枪迅速消灭站在高处的敌兵，地面的敌人冲上来得很快，如果不想腹背受敌，就要先将一边的敌人干掉，或者干脆撤到角落里将他们逐一消灭。

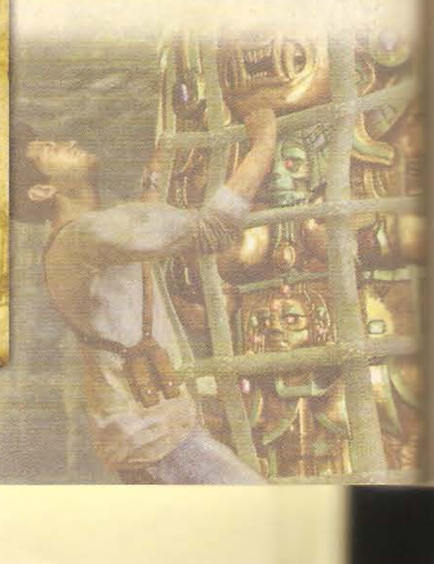
没有时间解释了，与苏利合力推开教堂的大门。如果狙击枪还有剩余的子弹，不妨把它带进教堂之中，因为这里大部分敌人都是站在高处的狙击手。第二批敌人冲得非常猛，顶不住的话就退到苏利的位置以长凳为掩体还击吧。将两批敌人解决掉，刚向前走了没几步身后便又出现了一批敌人，再将他们干掉才算是大功告成。走到教堂的最深处与苏利合力推开石棺，跳进通道中本关结束。



Chapter 21
Gold and Bones



本关的流程非常简单，第一个昏暗的场景中没有任何敌人，在行进的途中别忘了回收地图上的两个宝物(如果错过需要重新打本关)。宝藏被吊走之后的行动要快，由于敌人出现的位置离德雷克较近，我们手中的武器又是霰弹枪，所以不必瞄准，直接按R1开枪。不要靠近水潭，否则会被水中的怪物拉进水中而GAME OVER。冲到终点本关结束。



Chapter 22 Showdown



本关应该算是游戏中惟一场BOSS战吧，这场战斗分为四个阶段。前三个阶段都比较类似，玩家需要利用场景中的箱子做掩体，将杂兵消灭干净才能进入下一个阶段。前几个阶段不用试图去攻击BOSS，因为他是无敌的，而且还会不停地向德雷克射击。他每次攻击会连续开四枪，但只有第四枪才具有攻击判定，所以在他的前三枪时可以无视掉，继续向杂兵攻击，等到第四枪时再躲进掩体。战斗时不要停留在同一个掩体过长时间，否则掩体被破坏后会非常危险。

BOSS第一次逃跑后，建议将手上的枪换成射程更远的M4，否则接下来的战斗会比较困难。第三阶段开始前会有一个QTE，在头顶的集装箱砸下来之前按○键回避。最后一阶段手上没有任何武器，只能躲在木箱后面，等待BOSS开枪的间隙跳到下一个掩体后慢慢接近他。最后跑到他面前按□键，接下来再完成几个QTE就能够看到最终的结局了！



宝藏分部关卡一览

宝物名称	所在关卡
Decorated Gold Ring	Chpater 2
Jeweled Silver Monkey	Chapter 2
Sliver Llama	Chapter 2
Sliver Mosaic Inca Earring	Chapter 2
Sliver Turtle	Chapter 2
Golden Inca Cup	Chapter 2
Gold and Turquoise Inca Earring	Chapter 3
Gold Tairona Pendant	Chapter 3
Gold Frog	Chapter 4
Golden Toothpick	Chapter 4
Intricate Gold Ring	Chapter 4
Golden Jaguar	Chapter 4
Patterned Silver Ring	Chapter 4
Sliver Bird Vessel	Chapter 4
Sliver Fish Charm	Chapter 4
Sliver Inca Earring	Chapter 4
Sliver Inca Vessel	Chapter 4
Sliver Inca Figurine	Chapter 4
Gold Mosaic Inca Earring	Chapter 5
Sliver Jaguar	Chapter 5
Golden Spoon	Chapter 5
Stange Relic	Chapter 5
Gold Llama	Chapter 6
Sliver Tairona Pendant	Chapter 6
Sliver Inca Mask	Chapter 6
Spanish Sliver Coin	Chapter 6
Decorated Silver Ring	Chapter 8
Sliver Frog	Chapter 8
Golden Fish Charm	Chapter 9
Jeweled Golden Brooch	Chapter 9
Sliver Belt Buckle	Chapter 10
Gold Coatimundi	Chapter 11
Sliver Spanish Chalice	Chapter 11
Spanish Gold Coin	Chapter 11
Gold Spanish Chalice	Chapter 13
Golden Cup and Cover	Chapter 13
Jeweled Silver Cross	Chapter 13
Sliver Coatimundi	Chapter 13
Sliver Toothpick	Chapter 13
Golden Turtle	Chapter 13
Sliver Inca Cup	Chapter 13
Gold and Ruby Inca Mask	Chapter14
Golden Skull	Chapter 14
Sliver Ingot	Chapter 14
Golden Inca Vessel	Chapter 14
Sliver Spanish Goblet	Chapter 14
Sliver Snuff Box	Chapter 14
Gold Inca Figurine	Chapter 15
Golden Spanish Gobel	Chapter 15
Jeweled Golden Cross	Chapter 15
Golden Inca Mask	Chapter 15
Golden Bird Vessel	Chapter 15
Sliver Skull	Chapter 15
Gold Snuff Box	Chapter 16
Jeweled Silver Brooch	Chapter 16
Sliver Cup and Cover	Chapter 16
Gold Monkey Figurine	Chapter 18
Golden Seadragon Pendant	Chapter 19
Gold Ingot	Chapter 20
Golden Skull Roasry	Chapter 21
Sapphire and Sliver Mask	Chapter 21



全勋章获得方法列表

财宝猎人

勋章名	获得方法	点数
First Treasure	第1次找到宝物	5
Beginner Fortune Hunter	累计找到5个宝物	5
Novice Fortune Hunter	累计找到10个宝物	5
Enthusiast Fortune Hunter	累计找到15个宝物	10
Intermediate Fortune Hunter	累计找到20个宝物	10
Skilled Fortune Hunter	累计找到25个宝物	10
Proficient Fortune Hunter	累计找到30个宝物	10
Advanced Fortune Hunter	累计找到35个宝物	10
Professional Fortune Hunter	累计找到40个宝物	10
Senior Fortune Hunter	累计找到45个宝物	10
Expert Fortune Hunter	累计找到50个宝物	10
Crack Fortune Hunter	累计找到55个宝物	10
Master Fortune Hunter	累计找到60个宝物	50
Relic Finder	找到Stange Relic	20

格斗战士

勋章名	获得方法	点数
Brutal Brawler	使用□、△、□键的连击杀死5名敌人	10
Brutal Slugger	使用□、△、□键的连击杀死20名敌人	30
Brutal Expert	□、△、□键的连击连续杀死5名敌人	40
Stealth Attacker	使用背后偷袭杀死20名敌人	30
Steel Fist	使用开枪后普通攻击的连击杀死5名敌人	10
Steel Fist Expert	连续使用开枪后普通攻击的连击杀死5名敌人	40

爆头专家

勋章名	获得方法	点数
Headshot Exper	连续爆头5次	20
10 Headshots	累计爆头10次	5
30 Headshots	累计爆头30次	10
100 Headshots	累计爆头100次	30

枪械达人

勋章名	获得方法	点数
Dyno–Might!	1次爆炸杀死3名以上敌人	10
Expert Dyno–Might	1次爆炸杀死3名以上敌人累计达到5次	30
50 Kills：PM–9mm	使用PM–9mm累计杀死50名敌人	10
50 Kills：92FS–9mm	使用92FS–9mm累计杀死50名敌人	10
50 Kills：Micro–9mm	使用Micro–9mm累计杀死50名敌人	10
20 Kills：Wes–44	使用Wes–44累计杀死20名敌人	10
20 Kills：Desert–5	使用Desert–5累计杀死20名敌人	10
30 Kills：MP40	使用MP40累计杀死30名敌人	10
50 Kills：AK–47	使用AK–47累计杀死50名敌人	10
50 Kills：M4	使用M4累计杀死50名敌人	10
30 Kills：Dragon Sniper	使用Dragon Sniper累计杀死30名敌人	10
50 Kills：Moss–12	使用Moss–12累计杀死50名敌人	10
50 Kills：SAS–12	使用SAS–12累计杀死50名敌人	10
30 KIlls：M79	使用M79累计杀死30名敌人	10
20 Kills：Mk–NDI	使用手雷累计杀死20名敌人	10

花式射击

勋章名	获得方法	点数
Run–and–Gunner	跑动时累计杀死20名敌人（不按L1键射击）	10
Hangman	挂在平台边缘用一只胳膊瞄准射击累计杀死10名敌人	10
Grenade Hangman	挂在平台边缘使用手雷累计杀死10名敌人	10

游戏完成度

勋章名	获得方法	点数
Charted!–Easy	在Easy难度下将游戏通关	30
Charted! –Normal	在Normal难度下将游戏通关	70
Charted! –Hard	在Hard难度下将游戏通关	100
Charted! –Crushing	在Crushing难度下将游戏通关	150

生存奖励

勋章名	获得方法	点数
Survivor	连续杀死50名敌人且不被敌人杀死	50



奖励内容

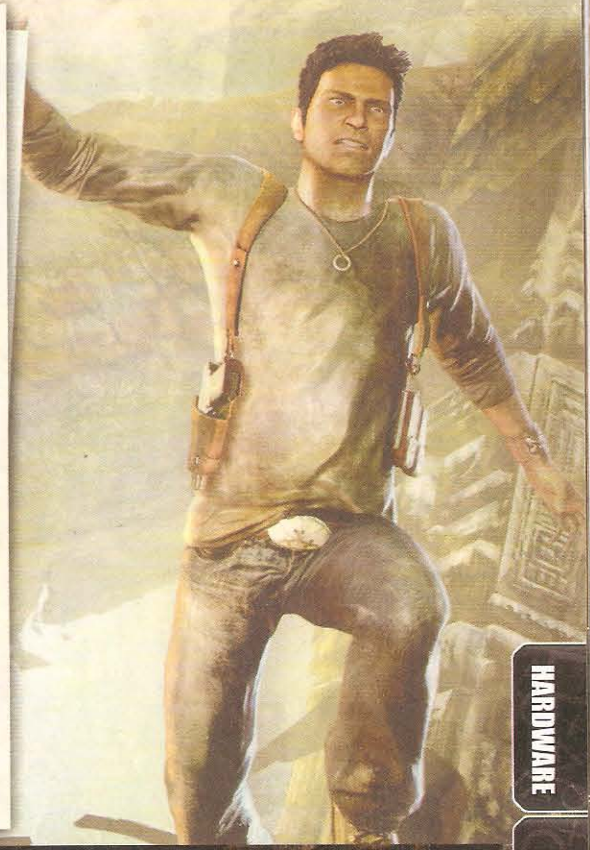
服装选择：我方	
服装名	开启点数
Naughty Dog Drake	260
Wetsuit Drake	450
Victor Sullivan	620
Cartoon Drake	660
Elena Fisher	820
Doughnut Drake	1000

服装选择：敌方	
名称	开启点数
Pirate	300
Mercenary	540
Eddy Raja	740
Gabriel Roman	780
Atoq Navarro	900

武器选择	
武器名	开启点数
PM–9mm	300
AK–47	300
Moss–12	300
92FS–9mm	500
Wes–44	500
SAS–12	500
Mk–NDI	500
Desert–5	700
Micro–9mm	700
MP40	700
M4	700
Eddy's Golden Gun	900
M79	900
Dragon Sniper	900

五花八门	
奖励	开启点数
The Making of Uncharted–part 1	5
Concept Art Gallery 1	10
Meet the Dogs	20
加快动作	30
Making a Cut Scene–Onto Something Big	40
Tech Dive–Facial Animation	50
The Making of Uncharted–part 2	60
镜子效果	70
Tech Dive–full Body Animation	90
Concept Art Gallery 2	100
Making a Cut Scene–jailbreak	120
画面左右反转	140
Concept Art Gallery 3	160
Tech Dive–environments	200
Concept Art Gallery 4	220
Making a Cut Scene–The Bridge	250
Naughty Dog Photo Gallery	270
Concept Art Gallery 5	280
Concept Art Gallery 6	340
慢动作	380
超级慢动作	580
无限弹药	860
一击必杀	950

画面效果	
模式	开启点数
黑白	80
灰褐色	180
梦幻效果	220





文 ACE飞行员　美编 NINA

RESISTANCE
FALL OF MAN

在PS3的首发作品中，由开发“《瑞奇与叮当》系列”的著名开发商Insomniac Games所打造的《抵抗 灭绝人类》表现最为出色，同时它也获得了全球游戏媒体的一致肯定。作为一款原创作品，虽说《抵抗》还有一些稚嫩的地方，不过细细品味后你会发现，这是一款极具潜力的作品。由于开发小组自身实力不凡，所以从游戏中发散出来的诸多创意和设定已经充分展现出《抵抗》不同寻常的个性，每一位PS3玩家都应该尝试一下这款游戏。我们完全有理由相信，游戏的续作将跨越到一个令人敬佩的高度。

通关时间：普通难度通关约15小时，单机模式完美通关，全技能点达成35小时以上。



抵抗 灭绝人类	SCEA/Insomniac Games		主视角射击
PS3	Resistance：Fall of Man		美版
	2006年11月14日	1～30人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奇美拉族群 The Chimera



在游戏中，我们面对的敌人是被称为“奇美拉”(Chimera)的异形种族。随着游戏的进行，剧情将一步步向我们揭示奇美拉的诸多细节。奇美拉的演化速度惊人，并且拥有比人类高级得多的自我机能修复能力。如今它们已经发展出多个不同的物种。在整个《抵抗》中，我们将遇到奇美拉族群中总共17个单位，它们有的是战斗单位，有的是运输单位，而有的是繁殖单位。对它们进行充分的了解不但能让你全面领略《抵抗》精彩的世界观，而且在游戏时对玩家也有莫大的帮助。下面我们以编号的形式逐个将这些奇美拉单位拉出来亮个相。

资料



“Chimera”在希腊语里的意思是“山羊”，它拥有羊身、狮头和蛇尾，会喷火，最终被骑着飞马的贝勒洛方所杀。也有人说它是九头蛇许德拉的后代，或说是厄喀德那和她的儿子双头犬所生，经常在中世纪的叙事诗、绘画、雕刻和建筑中出现。奇美拉的来源众说纷纭，比较切实的说法认为它产于利西亚火山区，该火山的山脚下盛产蛇类，较高的山坡上盛产山羊，荒凉的山顶则是火山口，有狮子出没其中，因此奇美拉可能是这一地区的隐喻。另外，奇美拉在英语里还有“妄想、奇想”的意思，能够把蛇、山羊和狮子这几种风马牛不相及的东西拼凑在一起的确非“奇想”莫属。

01 杂交兽 Hybrid



奇美拉的步兵部队，是我们最常见到的敌人。“杂交兽”性格暴躁，容易冲动，不过这并不代表它们就是弱智。“杂交兽”的学习能力很强，通过战斗它们已经熟悉了人类作战的各种策略，特别是对英国部队的战术更是了如指掌。“杂交兽”还有一个可怕的优势，那就是它们拥有庞大的数量，几乎在每场战斗中“杂交兽”均以压倒性的数量占据上风。好在“杂交兽”的防御力不高，不然人类根本没有反击的机会。

02 爬行兽 Crawler



它是一种形如甲虫一样的小生物。爬行兽是奇美拉病毒的携带者，也是散播奇美拉病毒的重要途径。通常奇美拉通过导弹将大量爬行兽散播到世界各地。爬行兽会从口鼻中钻入人体，并且快速注射奇美拉病毒。被病毒麻痹的宿主将快速死亡，然后会被病毒演变成毫无人性的奇美拉个体。

03 跳跃兽 leaper

没有成功侵入宿主的爬行兽最终将演化成跳跃兽。跳跃兽成群活动，在地面上搜寻人类和动物，以他们的肉作为食物。吃饱以后，跳跃兽将会成群集结，并演化成茧来进行二度演化和防御。通常我们可以在它们成茧时或者远处消灭它们。不过问题在于跳跃兽都是成群活动，消灭它们一两个根本解决不了问题。



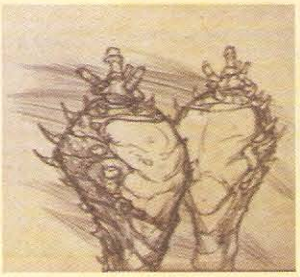
04 奴役 Menial



这是地位最卑微的奇美拉单位。与战斗单位的奇美拉不同，奴役们的工作就是搬运战斗物资，相当于蚁群中的工蚁。它们都在毫无意识的状态下工作，根本不会在乎同类的存在。奴役们没有配备战斗武器，而且行动非常缓慢，通常不会有什么威胁。当你不幸被他们抓住时晃动PS3手柄就能摆脱。

05 茧 Cocoon

许多被爬行兽感染后的人类被运送到转化中心，然后就像打包一样变成了现在形如蝴蝶幼虫一样的茧。被感染的人类在茧中进行二度精华，最终将变成奇美拉的战斗单位。据说，生成一个大型的奇美拉战斗单位需要好几个人。用茧的方式是为了控制演化过程的温度。或许奇美拉还有更高级的繁衍形式，只是人类现在还不清楚而已。



06 运输者 Carrier

在天空中漂浮着的巨大生物群构成了《抵抗》恐怖的人间地狱，它们就是被称为运输者的奇美拉。在战斗刚刚开始的时候，运输者集结成的队伍可长达数百英里。运输者的任务就是将那些被感染的鲜活尸体运送到转化中心。并非所有的尸体都会被送往那里，有一部分将成为运输者的食物。随着人类数量的减少，现在天空中运输者数量比以前少了很多。



07 吼叫兽 Howlers

皮糙肉厚是四足奇美拉吼叫兽的特征。利用其坚硬的外皮，吼叫兽具有很强的防御能力。资料显示，吼叫兽的叫声能够传播数英里，它用声音与其他奇美拉取得联系。游戏中出现的吼叫兽数量并不多，一般情况下它们都成对出现，用大威力武器可以比较顺利的解决它们。



08 铁头 Steelhead

铁头是杂交兽的一个优良变种，具有更高的防御力和进攻性。它聪明，会算计，非常的强大，它们通常冲在战斗的最前沿，带领杂交兽和尖牙(Hardfangs)共同战斗。为了奇美拉的进攻，它们甘愿承受任何的伤害。铁头使用电弧枪(Arc Charger)，这个武器可以穿过墙壁，这使得它们无情的进攻更加无法阻挡。



09 泰坦 Titan



以人类形态出现的奇美拉终极战斗单位，给人类造成了极大的威胁。每只泰坦都搭载了一个威力强大的奇美拉重型火炮，这门火炮甚至能够对人类坦克造成伤害，普通人类根本就经受不住一次攻击。遇到泰坦时人类只能积极移动，然后利用火炮发射的空隙时间使用大杀伤武器给予重击。注意，泰坦的武器具有一定的跟踪能力，战斗时千万不能掉以轻心。

10 滑头兵 Slipskull

滑头兵从来就不和人类进行正面交锋，它利用的是身体的高度灵活性和蜘蛛般的攀爬能力与人类周旋战斗，所以它不是奇美拉的主力部队。由于滑头兵的活动范围很广，所以找到它是战斗的第一步。只要细心观察你会发现，滑头兵移动的位置还是比较固定的，所以当它向你射击前掌握好提前量，可以将滑头兵轻松干掉。



11 跳跃兽的茧 Leaper Pod



跳跃兽是从这种包膜覆盖的液囊里面孵化出来的。据说这些茧是其他奇美拉单位来放置的，比如寡妇制造者等。附近的震动可以激发茧的孵化。它们就像活的地雷一样。在奇美拉控制的区域活动必须备加小心，早期发现这些茧意味着生存的可能性。用手雷或者火箭筒摧毁它们可以防止里面的跳跃兽被释放出来。

12 灰杰克 Gray Jack

奇美拉自身进化后的一个极端产物就是灰杰克，它相当于3个成人那么高。因为它的肉体进化已经超出了杂交兽的极限。体内强烈的新陈代谢使得灰杰克不得不依靠冷却系统维持身体机能。灰杰克没有武器，长长的手臂是它给人类造成的最大威胁。这些生物散发着一股难闻的臭味，被它攻击所导致的伤口很难清洗干净。



13 尖牙 Hardfangs

你可以把尖牙看成是杂交兽的体力强化和智商弱化的新版。尖牙的头部被套上了坚硬的防护套，拥有抵御更强攻击的能力。在动作反应上，其实游戏中的尖牙和杂交兽几乎让你看不来差别。不过尖牙和杂交兽所持有的武器是完全不同的，尖牙有时候拿的是电弧枪，有时候持有的是更高级的牛眼枪。





14 压路机 Roller

这是一些发育出滚轮运动能力的成年跳跃兽。它们都已经接近生命的末期，身体内部的腐烂给了它们喷射腐蚀性液体的能力。这些生物就利用这种能力攻击它们的猎物，先把猎物致盲，然后再接近，用爪子和牙齿攻击。如果成群出击的话，压路机们可以把一个相当大的军队部署单位瞬间消灭。

15 寡妇制造者 Widomaker

如果在战场上遇到寡妇制造者，那意味着你将付出极大的代价。寡妇制造者拥有可怕的前脚和爆炸性极强的毒性液珠，不但攻击范围广，而且杀伤力巨大。特别是毒性液珠爆炸呈现出溅射效果，简直有无处可逃的感觉。寡妇制造者曾经一度扭转了奇美拉和人类的战局，对人类构成了极大的威胁。当然，这东西并不是坚不可摧的，用L209轻反装甲火箭筒和重型武器对其头部攻击可将其歼灭。



16 高等杂交兽 Advanced Hybrid

它们是奇美拉高塔的忠实守卫者，也是奇美拉防御体系的中坚力量。高等杂交兽的每一个细节都被调整过，以确保它们极高水平的战斗表现。它们装备了特殊的制冷设备以保证它们的身体不会在战斗行动中爬升到失控的高温。高等杂交兽的强悍令人难以置信，成队出现的它们给人类带来了毁灭性的打击。



17 天使 Angel

这个物种最近才被确认，只有在游戏的最后时刻玩家才能遇到。据悉，天使是目前在英国范围内发现的最高等级的奇美拉物种。它们通常在奇美拉要塞附近活动，当然，战场上也有见过。通过初期的研究证实，天使对其他的奇美拉单位有指挥权，虽然这种联系的程度尚不清楚。作为一个奇美拉的领导单位，天使很少亲自参加战斗。



枪械 Weapons

由于《抵抗 灭绝人类》的制作公司是由开发“《瑞奇与叮当》系列”的著名开发商Insomniac Games所打造，而《瑞奇与叮当》的一大亮点就是五花八门的富有创意的武器设定。或许是一脉相承的传统吧，导致虽然《抵抗》以架空的虚构背景呈现了一个人类末世的凄凉，虽然游戏以写实画面再现一切，但在武器设定上，设计者们还是融入了一些《瑞奇与叮当》游戏中浪漫而又精巧的想法，这些设定在如今许多主视角射击游戏中都是见不到的。听起来这些枪械设定好像与游戏的风格有些格格不入，但实际上却大大丰富了《抵抗》的游戏乐趣。游戏中的枪械包括人类武器和奇美拉武器总共13件。仅通关一次只能得到其中的9件武器，剩下的4件武器需要在通关后选择New Game进行二周目故事模式时才会出现在游戏的流程中(任何难度)。

《抵抗》的所有武器都有普通射击和特殊能力两种使用方式，在战斗中灵活运用每种武器的特性可以达到事半功倍的效果，下面就对游戏中的所有枪械做一个全面的介绍。



第一次通关

01 卡宾枪 人类武器 M5A2

M5A2 Folsom卡宾枪是美国陆军骑兵的标准配备，也是玩家最初的武器。Folsom这个名字来自于它宽大的木质枪托，以及它可以“给敌人一巴掌”的能力。除了R1发射出威力不错的子弹外，按下L1键可以使用下挂式M200 40mm榴弹发射器。榴弹发射器的威力就算放在整个游戏中也是排得上号的，再加上该枪的子弹在游戏中非常充足，几乎随处可见，所以说M5A2卡宾枪是贯穿整个游戏的重要武器之一。





02 牛眼 奇美拉武器 Bullseye

玩家在游戏中捡到的第一把奇美拉武器。作为奇美拉步兵的主要作战枪械，牛眼凭借发射出数量众多的离散式标枪子弹对敌人形成包围之势，加上这种标枪子弹具有一定的跟踪能力，所以很容易对敌人造成伤害。不足在于，牛眼这种离散式子弹对远处的敌人造成不了很大的杀伤力，几乎只能在近战使用。按下L1键，牛眼会发射出一枚定位球，再按下R1键后所有子弹会被定位球吸收在一起形成一个小型定时炸弹。爆炸后所有标枪子弹会从360度发射出去，对附近敌人造成伤害。这种战术主要对敌人一些顽固据点进行突击使用，由于炸弹爆炸需要一定时间，所以玩家要提前在该处发射定位球。

04 钻孔枪 奇美拉武器 Auger Rifle

无论是奇美拉还是人类，谁获得了钻孔枪都是可怕的。这种高穿透性步枪可以释放短暂的辐射能量，让子弹能够穿透坚固的物体。每穿过一次物体，子弹的威力就会增加一点。钻孔枪的弹夹容量较小，但它无视防御的能力意味着每一次发射都可能是致命的。在游戏中后期玩家经常会遇到敌人利用钻孔枪发射出雨点般穿越墙壁的子弹群，场面还是非常壮观的。按下L1键可以在面前撑开一块不大的保护屏障。这个屏障以改变子弹的飞行方式，创造了一个任何子弹都无法穿过的屏障，当然钻孔枪自己的子弹例外。如果敌人试图走过这个障碍，那么它自己也会受伤。由于具有穿越屏障的能力，所以在游戏中，只要枪械的准星变成红色就放肆的射击吧。躲在自己创建的屏障后射击也是使用钻孔枪惯用的战术。





03 霰弹枪 人类武器 Rossmore 236

Rossmore战术霰弹枪是英军的基本防御和狭窄场景遭遇战的基本装备。它引人注目的地方是它的阻击力量，以及在近战中的表现。按下L1可以同时双管齐发，威力自然加倍。不过Rossmore战术霰弹枪的缺陷也比较明显。其一、它的装弹数量有限，再加上装填速度慢，子弹射速慢，很容易给敌人造成进攻机会。L1发射子弹虽然威力巨大，但期间等待的时间让人心慌。其二、对付远距离的敌人，Rossmore战术霰弹枪只能望洋兴叹。

05 狙击枪 人类武器 L23 Fareye

这是英国皇家海军陆战队突击队狙击组专用武器。该枪配备10发.303Mk子弹，子弹出膛的初速达到每秒3400英尺。按下R3键使用瞄准镜，L3键上下调整狙击镜的放大倍数。按住L1屏气瞄准，同时可以有时间减慢的效果。以下要注意两点：其一，L1屏气瞄准的时间是有限的。其二，对付奇美拉步兵部队，如果想一枪毙命就必须对准它们头部进行精确射击，而所谓头部的判定比较严格，就是步兵头部眼睛范围。射击步兵其他部位需要两枪才能要了它们的命。狙击枪子弹在游戏中的数量不多，所以玩家要节省使用。



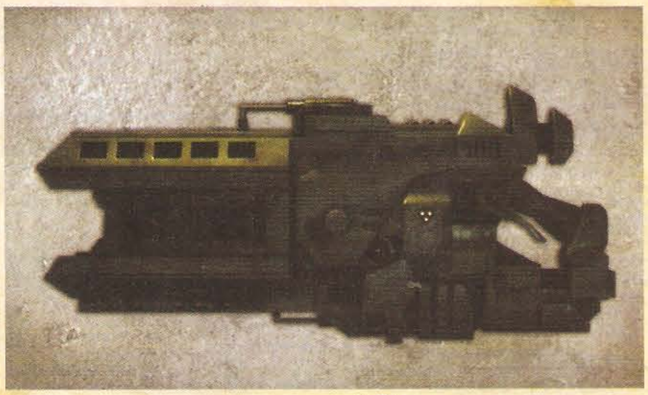


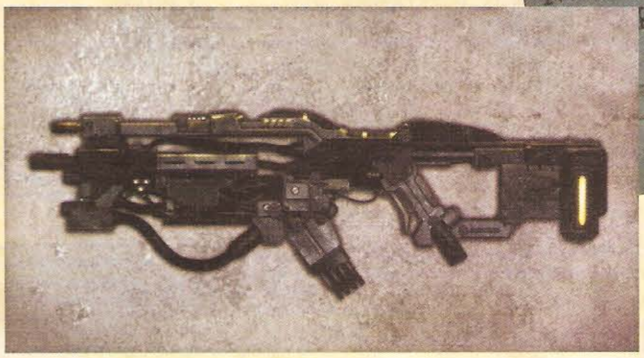
06 布雷枪 人类武器 XR-003 Sapper

英国情报部门相信这是美国一个秘密武器计划的产物。按下R1发射一串有孢子地雷。每一个地雷里都有一个活着的细胞，这和寡妇制造者(Widowmaker)喷射出来的液体毒珠差不多。地雷可以粘贴在大多数的表面上，它们互相融合在一起，形成了一片防御体系。在战斗中，布雷枪可以有效的放置大量的这样的孢子地雷来伏击奇美拉。瞄准一个孢子雷按后再按下L1可以将其引爆它，它爆炸范围内所有的孢子雷也都会被引爆。布雷枪的杀伤力巨大，但是由于射程太短，所以只能当成伏击武器使用，在与敌人短兵相接时也可以考虑使用这把武器。

07 冰雹风暴 人类武器 XR-005 HailStorm

据说冰雹风暴 XR-005是一种来自美国的先进武器，但却不见任何的战争记录。这把武器威力非常可观，可惜只有在游戏后期才能取得，而且子弹数量稀少。该枪发射亚音速的箭头弹，在硬质表面反弹，子弹会一直飞行直到击中软质表面或者自己能量耗尽。按下L1可以发射一整个弹夹，这样可以制造一个悬浮在空中的自动发射器，弹夹会自动向周围的目标发射箭头弹，杀伤力相当理想，而且玩家完全不用亲自动手。



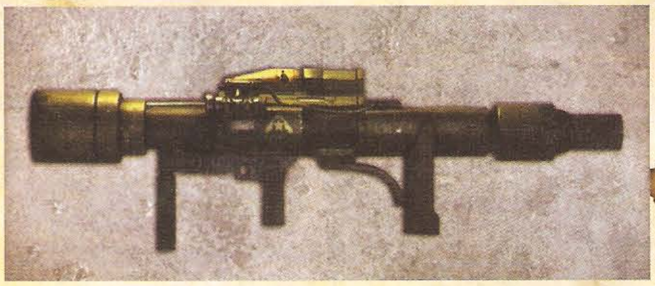


08 牛眼 奇美拉武器 MarkII

这是奇美拉步兵主要武器牛眼的升级版，和标准版本的功能相同，但MarkII有一个增压器动力包可以提供强大得多的火力。发射出的反射子弹可以在敌人的身上留下巨大的永久涡旋弹孔。如果没有被当场射死，留下的弹孔也不会轻易愈合，如果没有立刻的医疗措施，致命的失血就是不可避免的。因此这个武器也被称为“蓝色死亡”。唯一被看到使用这种武器的是在防御基地中交火过的高级杂交兽（Advanced Hybrid）。

09 轻反装甲火箭筒 人类武器 L209 LAARK

这个武器原来是被设计用来对付俄罗斯的装甲部队的。自从奇美拉开始入侵后，这种火箭筒就被用来对付潜行者（Stalker）等敌人的重型单位，并在战斗中发挥了强大的作用。发射后，LAARK火箭弹可以人工制导。按下L1键可以让火箭减速，同时在飞行中重新定向。把R3的十字线对准任何的目标可以把火箭弹引导到指定的目标上。按下L1键的力量越大，火箭弹飞行的速度就越慢。L209火箭筒可以说是游戏中威力最大的武器，不过由于弹药稀少，不出现敌人重型单位基本不舍得使用。



第二次通关



10 收割者 奇美拉武器 Reapers

这种卡宾枪是奇美拉专门设计给它们的滑头兵（Slipskull）“打了就跑”的战术使用的。收割者重量轻，枪架可以折叠，它是游戏中惟一可以双手持有的枪械武器。滑头兵的两只眼睛可以各自聚焦，这样它们就有了独特的优势。可以同时使用两把收割者。把准心对准敌人可以触发自动锁定。一旦准星变成红色之后，按下L1键或者R1键射击，这时只要敌人在视野范围内都会被自动追踪瞄准。每一把收割者可以独立追踪锁定一个敌人。

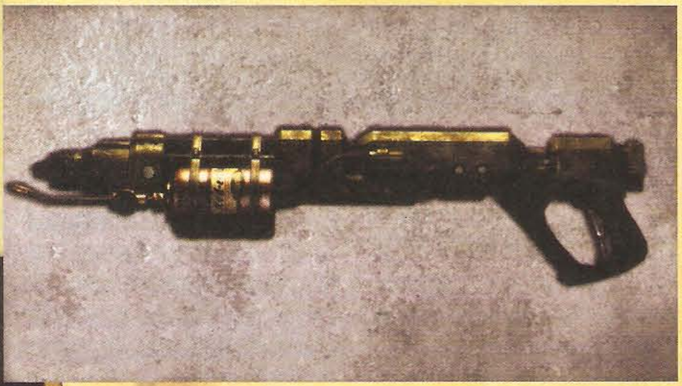
11 电弧枪 奇美拉武器 Arc Charger

电弧枪发射的能量光束可以短暂的包围有机体。继续发射可以增强能量。按下L1键可以让能量射击到附近的目标上，形成更加强势的光束带。在击中第二个目标的同时按下L1键还可以让这个能量弧继续延伸下去。每一次击中目标都会增加能量光束的强度，所以也就加大了击中下一个目标的可能性。如果时机掌握的好，许多目标都可以被一次击中。对于大量的敌人抱团这个枪特别有效，这种地方能量弧可以成长到最大限度。



12 猛龙 人类武器 L11-2 Dragon

猛龙是用来对付那些隐藏在阵地中的奇美拉的好武器。虽然射程很短，但可以一击同时摧毁多个目标。按下R1键，猛龙能释放原子化学药剂，催化后喷射出腐蚀性的蒸气。按住L1可以展开未催化的蒸气，放开L1的时候再把这些云雾状的蒸气催化。这可以形成长时间的压制力量，因为化学云雾在它的化学反应消耗完全之前一直是致命的。





13 分裂枪 奇美拉武器 Splitter

这是奇美拉的一种高级武器。按下R1键发射一束高速爆破弹。再按下L1键可以让子弹分裂多次。按住L1键可以增加分裂后的子弹之间的距离。这样可以建立起一堵火力墙，摧毁一整队的敌人。

手雷 Grenades



手雷系投掷武器在《抵抗 灭绝人类》中一共有4种，都是非常得力的武器。如果运用得当，甚至比80%的枪械都要有效得多。其中有3种手雷可以在游戏的一周目取得，而剩下一种反作用雷(Backlash Grenades)需要在游戏的二周目才能取得。下面就为大家介绍这4种手雷的特性。

NO.01 破片雷 Frag Grenade



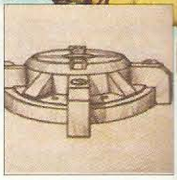
这是英军标准的反人员杀伤器材。这种手雷的引信可以在触发前释放刺激性烟雾。虽然这种烟雾不足以造成什么伤害，但还是可以有效的阻止敌人把手雷捡起来扔回去的企图。用它来攻击固守在阵地里的敌人和角落里的敌人是很好的选择。同许多主视角射击游戏一样，使用破片雷的关键在于掌握投掷的时机和距离。《抵抗》中玩家可以将手雷投掷得很远，这种距离感的把握比较考验玩家。

NO.02 刺猬雷 Hedgehog



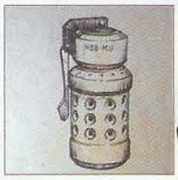
当你第一次遇到和使用刺猬雷时，这种武器一定会给你留下深刻的印象。这是奇美拉标准的反人员杀伤器材。它和其他的普通手雷一样投掷出去，落地之后会弹跳起来，伸展出许多针刺，这些针刺会朝着所有方向发射出去，力量足以把攻击目标顶到附近的墙上，并且发出刺耳的爆炸声，在狭窄的空间里这种效果尤其致命。由于刺猬雷的攻击方向是全方位的，而且杀伤范围比较广，所以在使用时要小心，别伤着自己。

NO.03 云爆雷 Air-Fuel Grenade



主要被用来在城市冲突的狭窄空间里和奇美拉作战。它可以黏附到大多数物体的表面，立刻释放出可燃气体的云雾。触发后这个可燃气体云雾产生巨大的高温火焰。随之而来的热量和压力波将造成范围内巨大的伤害。由于奇美拉需要外部制冷系统维持身体机能，它们尤其容易被这种武器伤害。云爆雷从投掷到爆炸燃烧会比其他手雷的时间更长一些，所以这个提前量需要玩家自行熟悉和掌握。对付成群扑过来的跳跃兽和它们的巢，云爆雷拥有极好的杀伤效果。

NO.04 反作用手雷 Backlash Grenade



最近才在战场上被发现的新型手雷，这个极其罕见的兵器据悉是人类的武器。目前技术的来源还是未知数。使用的时候，这种手雷可以投射出一个球形罩，给包裹在内的奇美拉造成伤害。这个球形屏障也可以反射大多数奇美拉的火力，有效地把它们的武器转嫁到它们自己身上。



载具Vehicles

只要细细体会，你会发现，《抵抗 灭绝人类》虽然是一款原创作品，但它还什么时髦的元素都有。载具在现代主视角射击游戏中已经成为一个必备的卖点，《抵抗》自然也少不了。游戏中共出现了8种大型载具，不过只提供3种载具给玩家亲自驾驶。游戏在载具的操作性上做得不错，下面就让我们一同了解一下。

军刀 M-12 Sabertooth

美国轻型战斗坦克。装备有80mm线膛加农炮，20mm加特林机枪，.50口径的反人员机枪被装备在同轴炮塔上。值得注意的一个射击要点是，这个坦克可以被垂直起降的运输机作短距离移动。坦克小队通常被用来做进攻的最后一击。M-12军刀是游戏中出现的第一种玩家可操作载具，在游戏中玩家将进行两场坦克战。虽然该坦克的防御力和杀伤力惊人，但也并不是坚不可摧的。奇美拉的重型武器可以给予坦克伤害。



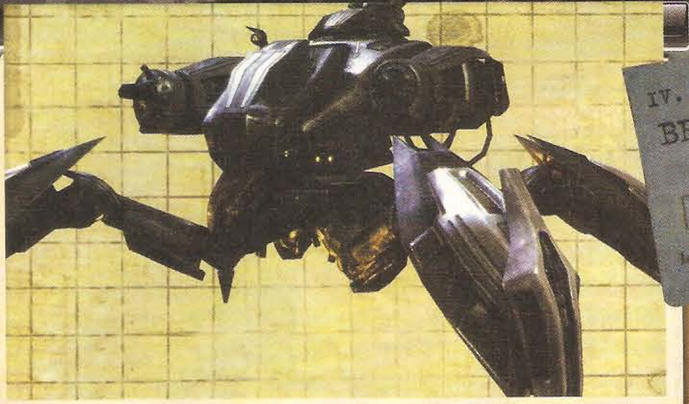
操作	
△	进入/退出坦克
L3	移动
R3	转动镜头视角
L1	机炮射击
R1	坦克主炮射击
○	切换机炮瞄准状态

山猫 LU-P Lynx

英军用来做长距离巡逻的全地形轻型车辆。四轮驱动，轮距很宽可以防止急转弯的时候倾覆。车辆装备了360度震动吸收炮塔，L-650 12.7mm通用机枪。玩家可以登录山猫使用机枪。在与上校配合作战的时候，只要离开车辆，留下上校一个人在车上，这时的上校就完全变成了一架无敌小炮台。虽然这不符合常理，不过玩起来非常有兴趣，同时衍生出一些恶搞的打法。LU-P山猫的驾驶感觉比较出色，在开阔的场景中驾驶起来犹如玩一款越野竞速游戏，如果将避震系统制作得更逼真些，感觉就更好了。

操作	
△	进入/退出
L3	移动
R3	转动镜头视角
X/R2	加速
□/L1	刹车
长按□/L2	倒车
○	切换机炮瞄准状态
R1	机炮开火



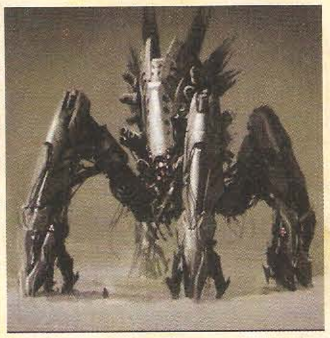


潜行者 Stalker

奇美拉的重型机动武器平台。装备了对空自动加农炮，跟踪导弹和反人员机枪。单个的潜行者就可以让友军的战场空中支援变得不可能。它们的多足行动方式给了它们对应全地形的能力。对于大型的杀伤武器它们也有重装甲防御。惟一的弱点是它们后壳上部分暴露出来的能量核心。在游戏中玩家将有多次和潜行者的遭遇战，整个游戏中玩家还可以亲自驾驶潜行者进行战斗。在与巨人(Goliath)战斗中，玩家需要不停地发射导弹，当导弹发射出去后需要用准星瞄准巨人的要害部位，这样导弹才能更准确地击中目标。

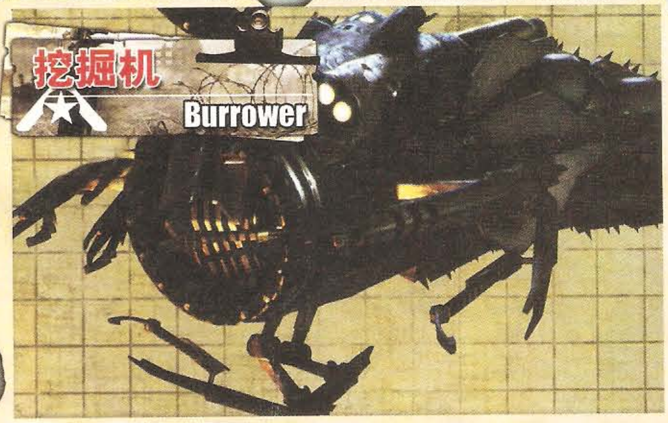
操作	
△	进入/退出坦克
L3	移动
R3	转动镜头视角
L1	导弹发射
R1	机炮射击
○	切换机炮瞄准状态

巨人 Goliath



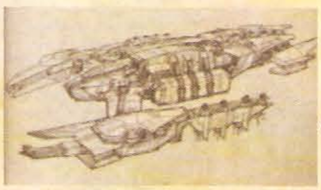
奇美拉用来征服城市的巨型攻城战车。"巨人"使用了震荡波迫击炮群来攻击人类的防御工事。在这个弹幕下敌人全部都只能为了小命而逃跑。这样它们就暴露在了巨人最致命的武器Spire之下。这是一个生物导弹，装载了奇美拉的爬行兽，一个Spire就可以感染上千人，而巨人从不会只使用一枚Spire来攻击。

挖掘机 Burrower

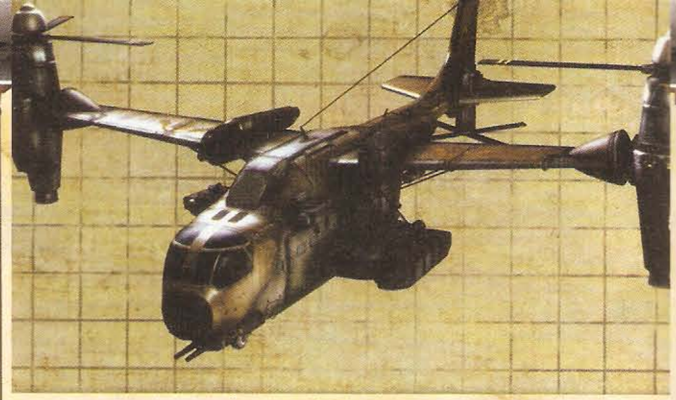


这是奇美拉的地下武装运输车，它可以把奇美拉瞬间运送到各种地下战场。不装备武器的时候，它也可以用"面部"突出的牙齿给敌人造成巨大的损害。它也被用来建造奇美拉的地下工事。挖掘机在整个英国挖掘出了一个地下网络通道来作为后勤补给线。这些地道也被用来保护在奇美拉工事附近发现的电力线。

运输机 Dropship



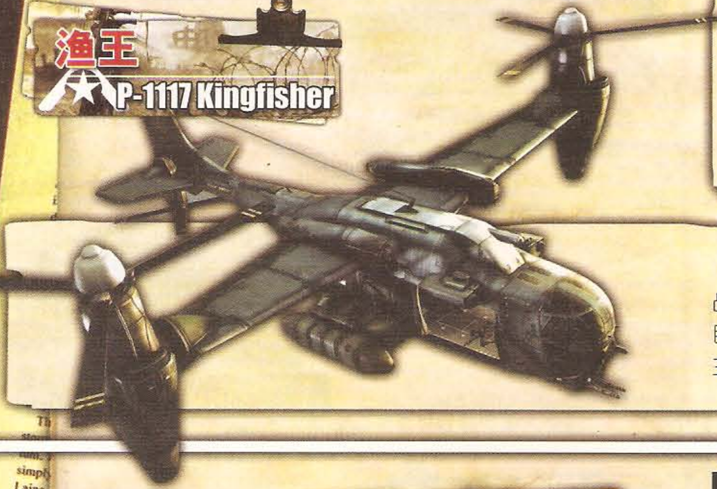
奇美拉的武装运输机，可以提供有限的近距离空中支援。高级的动力系统提供了巨大的上升力，使得运输机可以比人类的同等级运输机有着更好的装甲防护。它们利用外置的运输罐把部队送到前线。每一个运输机都可以携带多个奇美拉小队从而提供了最大的战术机动性。这些运输仓被运输机从低空直接空投到战场上。



鹰 U/AV-17 Hawk

U/AV-17是美国为人员和轻装甲部队准备的垂直起降战术运输机。在运送人员的时候，它可以让发动机旋转，让产生的气流从舱门处移开，这样战斗人员就可以快速的从绳子滑下，同时还可以提供.30口径的舱门机枪的掩护。一旦货物被放下之后，它的多用性意味着U/AV-17还可以提供战术支援，或者快速的返回，运送下一批战斗单位。

渔王 P-1117 Kingfisher



这是美国U/AV-17的英国衍生机型。它的特长就是把士兵运输到战场。不幸的是，奇美拉专门用潜行者的防空炮台来对付这种飞机。目前，所有剩余的P-1117运输机都在英军情报部门服役。它们的任务主要是空中侦察和战斗支援。

其他要素 EXTRA

01 技能点 Skill Points

X360的成就系统，相信经常接触次世代游戏的玩家都应该非常熟悉。虽然PS3如今还没有成就系统，但作为PS3首发作品的《抵抗》在游戏内部已经构建了一套与成就系统完全相同的技能点系统。在游戏中达成一定的要求就可以获得相应的点数，积累一定的点数就能开启游戏的一些奖励项目，即"Rewards"。整个《抵抗》全部包括126点技能点，以下就是达成这些技能点数全部的条件。许多技能点数是和关卡相结合的，所以我们将技能点数以关卡名称进行划分，"General"列表为贯穿整个游戏的技能点。部分技能点的获得条件比较刁钻，以下特给出达成的推荐方法。



General

技能名称	达成条件	获得点数
Reading is Fun!	收集10个情报文档。	2
Chicks Dig Eyestrain	收集20个情报文档。	3
Too Many Secrets	收集全部的情报文档。	7
In For A Penny	用一枚破片手雷一次干掉3个杂交兽(Hybrids)。	1
Fetch	用一枚破片手雷干掉一头吼叫兽(Howlers)	2
Acupuncture is Cheaper	用一枚刺猬雷一次干掉3个杂交兽(Hybrids)。	2
Why Are These Candles Screaming?	在30秒内干掉8个杂交兽(Hybrids)。	3
Lovely Parting Gifts	在堆积15具杂交兽(Hybrids)尸体的地方蹲下	2
Tag You're It	在30秒内用牛眼枪干掉5个杂交兽(Hybrids)	2
Gasping For Air	杀死2个杂交兽(Hybrids)，并且要先破坏掉它们冷却管。	3
Nowhere to Hide	用钻孔枪(Auger)在一关内隔着墙壁干掉5个奇美拉。	3
Twirly-Whirly	用L1发动牛眼枪的特殊技能，干掉5个奇美拉奴役。	3
推荐方法：这需要事先知道敌人的位置，然后事先设置好"牛眼陷阱"。首先你要发射一个定位球到一个无人的区域，记住此时要按住L1键。然后不放开L1，用R1发射子弹。这时你的子弹会飞到这个定位球的上面。这个陷阱在几秒后会自行爆炸，或者你可以再发射一个定位球到敌人身上再等待爆炸。		
Turrets	用奇美拉的固定机枪台干掉6个敌人	3
Mechanical Thumbs	将游戏的Hard难度通关。	5

York

技能名称	达成条件	获得点数
Supersonic Meat Cubes	用一枚破片手雷干掉3只跳跃兽	3
Homing Beacons	用L1键发动牛眼枪的标记功能，给4只杂交兽(Hybrids)打上标记。	3
Chimera Pate	用坦克压死10只杂交兽(Hybrids)	3

Somerset

技能名称	达成条件	获得点数
Next Speed Trap, 50 Miles	在8分钟内通过这个关卡	3
I Can See My House From Here!	利用吉普车借助悬崖边缘跳跃50米	2
推荐方法：在"Common ground"的最后部分，会有一个巨大的凸起岩石跳台。驾驶吉普车加速，用这个跳台跳跃到下面的断桥部分即可达成任务。		
Misplaced Aggression	把城中所有的汽车都搞爆炸。	2
They Came From Behind	在倒车的过程中碾死3只杂交兽(Hybrids)	3
I Believe This Is Yours	只用奇美拉的武器打到最终的Tower关卡	3

Nottingham

技能名称	达成条件	获得点数
In One Ear, Out the Other	在Nottingham关卡中用狙击枪射中5只杂交兽(Hybrids)的头。	2

Bristol

技能名称	达成条件	获得点数
One eye dog	用L23狙击枪杀死一头吼叫兽(Howler)。	3
A new kind of sourdough	用布雷枪(Sapper)消灭餐厅(挂有标靶的房间)中的所有敌人。	4
Pint in one hand, darts in the other	用狙击枪射击所有镖靶的大红心。	2

Cheshire

技能名称	达成条件	获得点数
Passive Aggressive	不用武器，而是射击场景中的汽油桶等道具杀死4只杂交兽(Hybrids)或奴役	3
We've lost the security deposit anyway	在Northern Command中打坏10个医用灯。	2
推荐方法：在"Angel"场景中，第一个实验室中你就可以看到这样的灯。后面的几个实验室中都有类似的灯。这里的灯是那种解剖台旁边很大的落地灯。用枪射击它，灯头就会掉下来。		
Mirror, Mirror	打碎Northern Command里所有的玻璃	3

Manchester

技能名称	达成条件	获得点数
Lightfoot	在本关不被地雷武器伤害	4
推荐方法：在本关的第二个场景中你会碰到很多地雷。最好能记住地雷的位置，提前寻找岩体，一旦地雷启动赶紧躲避。		
This Is My Rifle, This Is My Gun	在"Outgunned"场景中，只用M5A2步枪击毁潜行者(Stalker)。	2
推荐方法：潜行者在巡逻攻击一段时间后会有停顿的时间，如果此时绕到它背后攻击其核心，一排M5A2步枪子弹可以对它造成大伤害，接下来再寻找机会来一次攻击即可。		

Brachnell

技能名称	达成条件	获得点数
Karma's bitch	在"Into the Depth"场景中完成。用敌人对应的武器杀死这个敌人。	3
推荐方法：在"Into the Depth"场景中完成。对付Hybrids使用Bullseye，对Steelhead用Auger，对Slikskulls用Reaper，对Hardfangs用Arc Charger。对于没有武装的奇美拉，比如Menials和Leapers，你可以用任何武器消灭。关卡最后的潜行者，推荐用Backlash手雷干掉。		
This is my house	尽快消灭任何出现的敌人，不让任何奇美拉在采矿平台上停留超过10秒。	4

London

技能名称	达成条件	获得点数
Leapin' Lizards	不要受到London市郊的奇美拉压路机(Roller)的攻击。	3
Fast like the tortoise	不要受到London市郊的滑头兵(Slipskull)的攻击。	2

Thames

技能名称	达成条件	获得点数
Le Parkour	在5分钟或更短时间内完成Thames的第一阶段。	4

Tower

技能名称	达成条件	获得点数
Breakin'the law	不用L209 LAARK击毁场景中的反应堆。	3
Vanilla only please	不使用枪械的第二火力模式(L1键)和手雷直到到达反应堆。	4
What would Hale do	只用Rossmore战术霰弹枪干掉一头Angel。	2
Return to sender	击落5个Angel向你丢过来的东西。	3

Grimsby

技能名称	达成条件	获得点数
Don't Worry, Insurance Has It Covered	打烂5个奇美拉的盒子(黑色)。	3
20th Sentry	不要被地雷击中(Grimsby全部3关)	3
Personal Space Bubble	逃离奇美拉中心时不要被奇美拉奴役抓住一次	4

02 情报 Intel

《抵抗》在叙事方式上比较零乱，整个故事以倒序的方式由一位英国女士兵说出来，而其中的许多关键细节，例如：奇美拉的由来，人类抵抗反击战的过程等都是通过收集场景中的档案袋获得的。档案袋往往散落在场景中比较刁钻的角落里，通常附近会有一个士兵的尸体。如果想搞清楚《抵抗》的全部细节，或者达成"技能点"，就需要玩家搜索游戏的每一个角落。进行了一段时间后，在游戏中按下"START"可以对已经通过的关卡进行重新战斗，选择关卡画面下方会标注本关卡包含的"档案袋"数量。

03 英雄时刻 Hero moments



不知道玩家有没有发现，《抵抗》中战友的生存是和你在战场中的表现息息相关的。在许多战役中会涌现出几个战友，但是他们毕竟是普普通通的人类士兵，在对抗奇美拉的战斗中显得无比脆弱，战场的生存时间和对你的帮助几乎可以忽略不计。如果玩家希望自己不是一个人在战斗，就必须在战场上冲锋陷阵，不但要快速杀敌，而且要保护队友不被奇美拉所伤害。当然，做到这一点相当困难，惟一的安慰就是这些虚弱的队员还能继续和你一起并肩"战斗"。

04 难度等级 Difficulty Levels

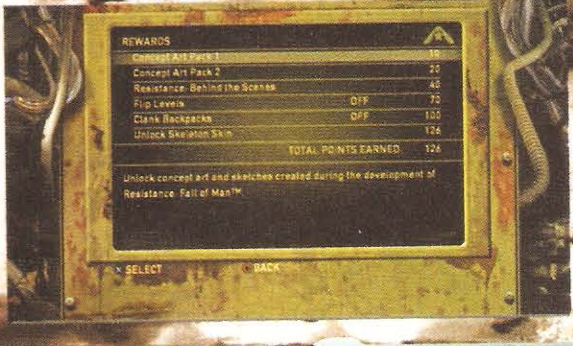
《抵抗》共分为4大难度，完成Hard难度后会出现最高难度"Superhuman"。因为"Superhuman"难度和几项技能点数的获得息息相关，将这个难度通关还能在联机模式中得到全新的服装，所以是有必要去尝试的。



05 报酬 Rewards

在有时候按下"START"可以进入菜单中的"Rewards"选项中，达成某些条件就能开启游戏中的一些奖励项目，比如概念原画设定图、联机对战的新服装等。

奖励名称	条件
Concept Art Pack I	获得10点技能点。
Concept Art Pack II	获得20点技能点。
The Mighty Wrench	获得40点技能点。
Flip Levels	获得70点技能点。
Clank Backpacks	获得100点技能点。
Multiplayer Mechanic Skin	获得全部126点技能点。
Multiplayer Soldier Skin	将Superhuman难度通关。
Multiplayer Mechanic Head Skin	将Superhuman难度通关，并且获得全部126点技能点。
Unlock the Movie Player	在任何难度下将游戏通关。



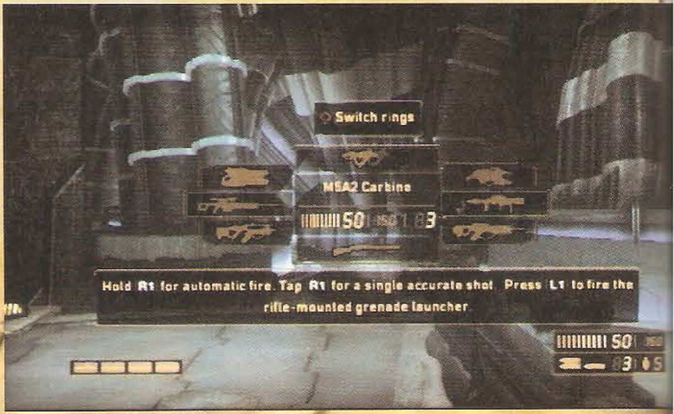
流程攻略

操作



武器选择

《抵抗》中共有13把(加上牛眼加强型)枪械，长按R2后会出现一个武器选择菜单，利用L3可以对武器进行选择。当收集的枪械超过8把之后，武器选择菜单需要按○键进行翻页操作。如果哪把武器用得顺手，可以在武器选择菜单中按下×键，然后该武器图标会变成蓝色，将武器移动到顺手的位置，以后就可以方便选择了。



01 约克 York

01-01 判决行动 Operation Deliverance

从运输机上下来，玩家遇到的最致命的问题就是现在主角还没有被奇美拉病毒所侵蚀，作为一名普通的人类战士，你在战场上是无法自动恢复体力的，也无法通过共生菌的血清(游戏中黄色的药瓶，获得后可恢复一格体力)补充体力。加上初期的武器威力不足，所以这时候的战斗会非常吃力。玩家在战斗中需要耐心，不要冲动到和奇美拉进行正面火拼，这样非常吃亏。最好的方式就利用R3进行精确射击，多用L2躲在掩体后面，等奇美拉一排子弹飞过后再进行猛烈扫射。M5A2卡宾枪的榴弹发射器威力很不错，要合理使用，因为榴弹的数量非常有限。在手雷的配合下杀干净前方屋内的奇美拉后从楼上跳下。街道上，玩家可捡到一把敌人的牛眼枪。来到一个拱门前，这里会出现一批奇美拉，最简单的方法就是趁它们一拥而上的时候一颗手雷扔过去，挤成一团的奇美拉都会被炸死在通道里。或者使用牛眼枪事先就设置一个爆炸陷阱来解决它们。



解决了这批敌人之后继续走，来到一片野外的草地，友军发现了你。这时游戏会出现剧情，当主角Nathan Hale被奇美拉的爬行兽侵入身体后，从此刻开始，主角的身体机能将发生彻底的改变，游戏的体力恢复系统也由此诞生。憨头憨脑的主角糊里糊涂的就变成了一位人类的救世主。

01-02 孤独的幸存者 A Lone Survivor

对付一拥而上的大群跳跃兽只需要一边开枪，一边后退即可，惟一需要注意的就是自己枪法的准确性。前方又是一栋居民楼。由于现在玩家的武器不多，所以战术依然非常有限。当前同样需要玩家保持稳扎稳打的作风。尽量搜索场景中的每个角落，因为那些地方或许就会有补血血清和各种弹药，甚至是和技能点相关的重要档案。从房屋出来后玩家将第一次驾驶人类坦克作战。这次坦克战根本没有什么难度，场景中有许多油桶可以被引爆。只要发现坦克的准星变成红色就可以开炮射击。由于弹药是无限的，所以请尽情享受坦克所带来的快感吧。由于没有任何分支路线，跟着大路走就能到达本关关底。

01-03 长芽 Spires

来到公交车站内，这里已经聚集了大量的奇美拉，它们还架设了3个机枪炮台。这场战役算是目前游戏中最激烈的一场，敌人的数量很多。关键就在于搞掉这3个机枪炮台。由于机枪炮台火力猛，而且前方有防护罩，所以千万不要与机枪炮台进行正面冲突。采取游击战术，绕到炮台侧翼进攻是最好的选择。在公交车站内放置着不少的油桶，这些都是杀敌的利器，掌握好时间引爆会有立竿见影的效果。当消灭了这里的敌人后，不过一会儿还会出现第二波敌人妄图向你进行疯狂地反扑。当敌人刚刚冲出来时，如果能准确地投掷出手雷，可以很顺利地干掉几个敌人，接下来还是和平时一样的阵地战。



02 格里姆斯比 Grimsby

02-01 生不如死 Fates Worse Than Death

现在，主角被带到了奇美拉的转化中心，在这里玩家将见识到奇美拉是如何将人类变成奇美拉杂交兽的全过程。转化中心中会遇到许多低等奇美拉——奴役。虽然它们反应迟缓，不过一旦被它们抓住还是很恶心的。在场景中摆放了很多球形的核反应堆，向这些装置射击可引起它们的爆炸。爆炸后的核反应堆会跳动，甚至造成一连串连锁反应，杀伤力相当可观。利用核反应堆杀死奴役们非常有趣。转化中心有一些电梯装置，走到启动开关面前会出现按△键的提示画面。





本关最后区域会出现一种地雷，一旦靠近它就会弹出射击小球向你发射致命光束。好在这种地雷的光束发射频率不高，玩家需要用枪械在地雷弹出来的一瞬间将其破坏掉。最后来到平台上启动开关离开这里。

02-02 转化 Conversion

可怕的景象这时将出现在玩家面前。奇美拉的管道生产线正源源不断输送着什么，生产原材料就是成千上万新鲜的人类尸体。人类尸体如生猪屠宰流水线一样被传送带挂了起来，最后经过孵化变成了奇美拉的形态，机械手臂会给这些新生的奇美拉装上新陈代谢冷却装置，也就是我们看到的奇美拉背后背着的东西。本关通过孵化室后会遭遇到车间内成批敌人的狙击。利用场景内的核反应堆能够高效的解决这些敌人，最关键的在于这些敌人是在场景中自由活动着的，玩家一旦开枪就会惊动全部的奇美拉。用手雷去引爆那些反应堆是最好的方式。场景中有许多补血血清，如果伤势严重完全可以走一段回头路将体力补充好了再前进。随着进程的推进，《抵抗》的战斗更加立体化，许多高台边缘是完全开放的，掉下去就没命了，所以当心你脚下。



02-03 猎杀 Hunted Down

顺着路径战斗出来后，就来到了户外的小港口，这里铺设了不少的弹跳雷。将它们一一引出来然后迅速毁掉。房间内有不少物品，当然与敌人的战斗也可能是非常的突然。在狭窄的地方使用Rossmore战术霰弹枪是一个不错的选择，再配合近身格斗，可以使战斗效率提高不少。如果发现自己已经被奇美拉包围了，可以采取退缩的打法，让奇美拉它们追踪过来，然后在狭窄的门口或者拐角处逐个歼灭掉。这样的打法虽然慢点，但是安全系数很高。遇到远处平台下方的敌人可以用人类的M5A2卡宾枪进行精确瞄准狙击，效果也非常不错。

从仓库出来之后，玩家将遭遇到一场比较艰苦的战斗。由于集装箱众多，导致敌人的隐蔽点也很多，再加上敌人开始利用运输机空投大量兵力，所以需要采取层层推进的方式战斗，切莫仅凭匹夫之勇往前冲锋。在面对集装箱中间的机枪炮台时，完全不用和它们硬拼，顺着场景右侧的木板上到集装箱高处，这样可以绕到机枪炮台上方给予下面敌人痛快的打击。

03 曼彻斯特 Manchester

03-01 最弱的抵抗 Path of Least Resistance

战场切换到了曼彻斯特，这一关就是《抵抗》首次公开展示时所选择的关卡，战斗的场面明显比前面几关壮观了许多。战场中的战友虽然没有什么战斗力，但是他们的存在极大的分散了敌人的火力，这给予了你很多从敌人侧翼干掉它们的机会。赢得这场战斗的关键就是舍得使用手雷，不吝啬子弹，反正场景中的武器非常充足。但是要注意，千万不要在没有干掉几个敌人的情况下就往它们人堆里面冲锋，这样很容易让整个战场乱成一团，最后反倒是引出了一批敌人把自己包围起来，那就必死无疑了。顺着道路前进，在看见教堂之前会遇到皮糙肉厚的四足奇美拉吼叫兽。大威力榴弹或者是Rossmore战术霰弹枪都是对付它的好武器。



03-02 大教堂 Cathedral

说到这个大教堂场景，这可是游戏的一大噱头。由于本关中的教堂与英国曼彻斯特大教堂几乎一模一样，所以引发了一场教会与游戏开发商之间的空前论战。此事甚至惊动了英国国会，首相布莱尔也出面干预此事。

刚刚进入教堂就会遇到一大群跳跃兽，移动射击是对付它们的最好方法，玩家在移动射击时要考虑一下退路，不要被场景中的道具卡住。前方的拱形小门是狙击这些跳跃兽的好地方。战斗一结束，玩家就会遇到手持钻孔枪的尖牙(Hardfangs)。由于钻孔枪可以穿透大多数墙壁进行射击，所以需要小心。得到钻孔枪可以利用它的屏障能力进行战斗，不过现阶段游戏中的钻孔枪子弹比较少，并不能成为主力武器。本关场景最后将通过一片布满刺猬雷的草地。

03-03 压制 Outgunned

本关场景中央有一个巨大的废弃喷泉，围绕着这个喷泉，人类又和众多奇美拉展开了激战。用手雷对付喷泉附近扎堆的奇美拉是一种高效的战法。场景四周有许多补给，可以在四周运动同敌人展开游击战，这样几乎不会造成什么损失。第一波敌人被消灭之后，敌人的运兵船又会空投下一批敌人，虽然这艘运兵船非常帅气，不过这下来的敌人并没有新兵种，在舱门打开之前投掷手雷，打一个提前量可以干掉不少敌人。



本关最后来了一个大家伙，它就是奇美拉的坦克——潜行者。潜行者的弱点非常明显，就是机体背后的核心，不过由于这个家伙活动非常频繁，而且攻击判定异常精确，所以非常考验玩家的耐心。只要等到潜行者停顿下来，然后瞄准它背后的核心一阵扫射就可以了。当潜行者受到第一次重创后核心会冒烟，产生剧烈反应。这时潜行者开始发射威力强大的跟踪导弹，玩家一定要保持高速移动，不要呆在原地。躲避过程中再次寻找时机，再攻击一次潜行者的核心就能将其彻底消灭。

04 诺丁汉 Nottingham

04-01 勇闯火海 Into the Fire

现在人类稍微取得了一点优势，着手向奇美拉的地下隧道系统展开搜索进攻。

来到阵地，将一个个奇美拉的小碉堡扫清，最快的方式就是走到碉堡内，看见奇美拉就是一枪托。面对坑道内的奇美拉还是用手雷加近身格斗的方式最为有效。引爆坑道内的油桶也能一劳永逸的干掉敌人。或许有些玩家会在这个场景中迷路，其实出口就是山坡最顶端地面上的一个不起眼的小洞。从此进去后就来到了奇美拉的地下工事中。



04-02 管道 Conduits

这里原来是人类的地铁线路，如今已经荒废。本关一开始就会和一个奇美拉的泰坦兵战斗。现在对付泰坦最好的武器就是M5A2卡宾枪的榴弹发射器。一边移动，一边瞄准泰坦身体上部来上一颗榴弹，只要命中，泰坦会摇头晃脑地停顿一下。在这期间再用机枪扫射，如此反复数次就能将它打爆。泰坦手中的重型大炮具有一定的跟踪能力，而且攻击范围很广，要把握提前量进行移动。

穿越隧道，来到屋外可以捡到狙击枪。这可是一把好武器，以后许多难以攻克的敌人据点都需要狙击枪的支持。进入奇美拉的基地，这里展现出的是一种异族的文明。坚毅的钢铁建筑群充分展现出制作小组过人的匠心。

基地内敌人众多，在一个小出口会涌现出至少20个以上的敌人，这里是完成技能点"Lovely Parting Gifts"很好的时机。玩家可以选择在这出口的一旁守株待兔，手持霰弹枪来一个杀一个，然后配合手雷往过道里面扔，这样，不一会儿就可以让这里的尸体堆积如山。接下来，顺着道路一口气杀到敌人的工事内，现在离敌人的隧道中心区域越来越近了。



04-03 毒蛇巢穴 Viper's Nest

又是一只泰坦挡住了去路。不过战友已经极大地分散了泰坦的注意力，现在收拾它会轻松很多。用钻孔枪建立一个保护屏障，然后隔着屏障一阵扫射可以迅速搞定泰坦。

场景中矗立了众多奇美拉的钢铁高塔，需要乘坐传送装置上去。高塔与高塔之间有钢板相连接着，玩家千万不要一激动就走了下去。由于有了狙击枪，所以远处的敌人可以狙击掉，近战选择Rossmore战术霰弹枪非常方便。

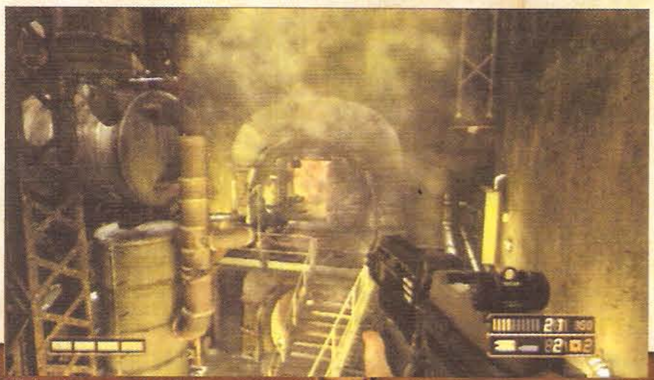
本关路线变化丰富，场景富有气势，而且敌人攻击点很多。虽然难度不高，但比较有趣。从最后一个高台下来，再干掉一个泰坦就结束了本阶段的战斗。

05 柴郡 Cheshire

05-01 无路可逃 No Way Out

这个地下工事已经被奇美拉占领了，四通八达的道路看起来非常复杂，其实出口只有一个。《抵抗》整个游戏完全是线性的，没有什么岔路口，玩家几乎不会遇到迷路的情况。但是为了获得充足的弹药，收集更多的情报档案就需要玩家走遍所有的区域。坑道内情况比较复杂，经常有奇美拉突然出现，不过经过之前那么多战斗，玩家应该不会对这里的战斗感到吃力了。本关会遇到首次登场的滑头兵(Slipskull)，还好它的行动路线比较固定，抓住一个它的停留点进行守株待兔的射击就可以了。

游戏中途会突然窜出一艘奇美拉的挖掘机，顺着挖掘机左侧的行进隧道进入奇美拉工事。除了可以用新武器云爆雷干掉敌人外，基本战法和之前的变化不大。地洞的房间里有几个敌人把守，干掉之后拉开关，最后来到主动力室。





05-02 秘密 Secrets

本关前半部分依然是钢筋加混凝土的人类工事场景。一出来就是会遇到一群奇美拉的狙击，干掉它们之后，在接下来的动力室战斗中又会遇到两只吼叫兽，用霰弹枪干掉它们吧。在工事场景中，玩家可以找到一具头戴黑色面具的士兵，体型看上去像人类，不过他的装备与普通士兵截然不同。游戏并没有向我们完整揭示这种士兵的身分。不过根据得到的资料显示，他们是一个强大的第三方势力。工事内突然窜出的奇美拉重型士兵还算好对付。不过在最高难度"Superhuman"下就变得相当致命。

场景的下半部分又会出现奇美拉的挖掘隧道。隧道墙壁附着的跳跃兽茧，可以用云爆雷预先烧毁。通过隧道最后来到尽头的地图资料库。

05-03 天使 Angel

资料室和实验室里面游走着大批的奇美拉奴役，依然用场景内的反应堆可以乐胜。在斜坡楼梯附近会遇到一群跳跃兽，而这里还放置着一排油桶，玩家可以射击油桶将这群奇美拉全部葬送于火海。

在本关会经过一个实验室区域。在这里只要奇美拉一察觉玩家的动静就会发动疯狂的射击，打得玻璃是噼啪作响。对付这群疯狂的奇美拉，最好玩的方式就是透过打破的玻璃空隙往里面投掷炸弹，由于这些房间内的奇美拉相当集中，所以手雷在这里的效用非常高。



本关最有特色的一场战斗就是和一个个从减压舱出来的灰杰克(Gray Jack)进行战斗。灰杰克看上去非常可怕，其实它只需要用霰弹枪攻击两次就能要了它的性命。第一枪打它身体上半身后，灰杰克会被打趴下，第二枪就能彻底解决掉它。

最后一个区域的战斗关键在于干掉第一批敌人后，从敌人挖掘机内会出现一批增援敌人，而它们大多手持钻孔枪。最有效的方法还是在这群敌人刚刚从挖掘机出来的时候就收拾它们，用手雷或者榴弹能快速结束战斗。最后主角将在大培养容器内发现一个奇美拉的全新物种——天使。

06 萨默塞特 Somerset

06-01 搜寻和救援 Search and Rescue

现在来到新的城市，并在街道上与敌人展开战斗。这里能捡到一把冰雹风暴XR-005，这把武器威力很大，而且特殊攻击可以释放出一个如自动发射器一样的射击点，周围的敌人被击中后纷纷倒下，玩家根本不用费什么气力。只是冰雹风暴XR-005的子弹数量一直比较少，无法长时间使用。由于现在的武器比较复杂，在战术上比过去也丰富了许多。本关最后一个阶段需要收拾一个机枪炮台据点，由一侧的楼梯来到平台上后就对这个据点形成了居高临下的优势。扔一颗燃烧雷过去可以烧死一片敌人。面对最后出来几个滑头兵用狙击枪的放慢效果射击头部就能轻松结束战斗。



06-02 地面战 Common Ground

本关是一场吉普车驾驶战。驾驶吉普非常顺手，玩家完全可以开着吉普去撞死那些前来的奇美拉。在峡谷中树立着很多奇美拉的炮楼，并且它们把道路都给封锁了起来。每一个封锁路口由两座炮楼控制，玩家需要冲进炮楼内上到第二层去开启开关，封锁闸门就会被打开。对付炮楼有一个诀窍，那就是把吉普车停在炮楼前方，然后离开吉普车躲着远远的，让吉普车上的上校一个人忙活吧，反正他是不会死的硬汉。玩家只需要在远处狙击部分零星的敌人基本上就能将炮楼外面的奇美拉消灭干净。等战斗动静小了之后再进入炮楼内部清扫里面残余的奇美拉士兵。在本关中，游戏设立了好几个“技能点数”，详细情况请参考前面的列表。其实这些技能点数都比较好取得，大家不要放过。

钻孔枪在本关也可以发挥不小的作用，因为透过炮楼的铜墙铁壁，钻孔枪依然能够向炮楼内进行射击，并且这样打根本就不用惊动里面的敌人就可以结束它们的性命。

最后沿着山坡爬到山顶再干掉一批奇美拉就算结束战斗了。



06-03 不安的发现 A Disturbing Discovery

这里是奇美拉的一个分基地，首先干掉门口游荡的几个奴役。然后再用狙击枪干掉门口的几只杂交兽。基



地内部敌人不算太多，主要是和地雷混合在一起给玩家造成了一定的麻烦。本关能够捡到一把布雷枪XR－003，但它的通用性不强，主要是伏击一些敢于积极冲过来的敌人。最后，玩家需要通过一个刺猬雷区，引出刺猬雷后就按下L2键躲到掩体后方。如果玩家大胆的话可以将敌人引到这一区域，让它们自己的地雷干掉自己。在本关中玩家将获悉一个重要情报，那就是“奇美拉巨塔”，这是奇美拉的一个大本营，或许在这里能够寻找到消灭奇美拉的办法。

07 布里斯托 Bristol

07-01 兵临城下 Devil At The Door

本关一开始就将面对两架奇美拉的潜行者坦克，只要玩家够快，时机把握得够准确，完全可以干掉一架潜行者。首先是当潜行者走到场景右侧时它必定会有一个停顿时间。用钻孔枪朝它核心射击能造成最大的伤害。受伤后的潜行者会发射导弹，并快速朝山坡撤离。等它再次露出背后核心时一定要把握住最后的机会，再次用钻孔枪就能将其击毁。

接下来玩家还要穿越雷区，干掉两个咆叫兽。利用布雷枪对付咆叫兽非常方便，向地面挤一片孢子地雷等着咆叫兽扑过来就可以了。

用手雷或者榴弹迅速干掉前方一排正在和战友交火的奇美拉后，玩家就将遇到一头泰坦。这头泰坦的攻击比以前几只都要旺盛，而且导弹的跟踪能力得到了一定加强。对付它的打法和之前并没有什么区别，如果玩家近战无法取胜可以退缩到后面的小碉堡内寻找机会慢慢干掉它。不过请记住，虽然玩家躲在碉堡内，但是只要你能用枪打到泰坦，那么泰坦必定能够发射火箭弹击中你这边，所以玩家同样需要小心躲避。

消灭了泰坦之后，玩家还要经过一片雷区。这里玩家需要蹲下躲避上方攻击的地雷波，又要快速跳跃躲避下方攻击的地雷波。最后阶段，玩家消灭一排奇美拉的迫击炮后和战友一同杀入敌人占领的人类防御工事。



07-02 逃脱 Evacuation

为了逃脱这里，玩家必须杀入工事内。前一阶段的战斗并不难，有许多机会都留给玩家使用狙击枪消灭敌人。乘坐电梯下楼后，玩家又将遭遇一头泰坦。现在玩家不但要对付泰坦，还有四周的一批奇美拉士兵。不过考虑到泰坦是最大的威胁，所以要首先消灭它。推荐一个战法就是躲在电梯门口的一排铁箱子后面，泰坦的导弹打不过来。根据声音判断导弹的发射情况，利用这一间隙可以使用榴弹等大杀伤的武器喂饱泰坦。干掉它后离开铁箱，来到场景右侧补充弹药后再战。剩下就没有什么大难度了。

最后在消灭机枪炮台时可以利用建筑上方的一排汽油桶。全部消灭完敌人后，主角来到升降台上，启动开关离开这里。



07-03 分割点 Parting Ways

流程最短的一关，就是让你熟悉如何加速奇美拉的潜行者坦克。玩家根本就不用移动，在原地就可以消灭全部敌人。本关最有威胁的就是地面上架设的防空炮塔。

08 布瑞克内尔 Bracknell

08-01 遁入深处 Into The Depths

进入奇美拉的坑道洞穴，首先要对付这里成群的跳跃兽和它们的进化物种——压路机。在行进一段时间后会在一个平台上进行一场类似古罗马的角斗。平台的四周会一批一批出现奇美拉士兵。利用霰弹枪对付它们是效率最高的方法，而且还能获得新的技能点。这个平台四周没有任何阻拦，所以请小心你脚下的路，不要摔下去。



最后阶段，玩家要沿着奇美拉巨大的运输管道前进，途中还要通过跳跃鼓风机在管道之间行走。鼓风机向上风力的范围比较大，所以不必过分担心会掉下去。

在管道的尽头，玩家可以捡到一份珍贵的档案，里面介绍了一个名叫“Cloven”的俄罗斯势力。他们和奇美拉族群的诞生有着莫大的关系。《抵抗》的故事背景远远没有我们想像中那么简单，游戏进行到这里也其实也仅仅是一个引子。支离破碎的各种情报各蓄地向玩家揭示着剧情。

08-02 黑暗处 In A Darker Place

从平台一上来就会面对一大群奇美拉的奴役。为了节省弹药玩家可以引爆场景中的反应堆。在一个尸体旁边可以找到游戏中威力最大的武器——火箭筒。启动电梯来到二层，然后从架子上突出的地方跳到下面的房间。干掉这里的敌人后，前方的大门需要两个开关才能被打开。大门开启后，玩家将和这里的一个潜行者坦克进行一次一对一的单挑，这么狭窄的空间里很难跟它周旋，不过你可以躲藏到边上的小房间里的障碍物后面去。潜行者当发现不到你后会慢慢地走出房间，这时玩家将和它来一场捉迷藏的游戏。火箭筒可以直接攻击潜行者，来上两炮就能消灭它。如果玩家想玩的话，可以找机会狙击潜行者身后的核心，用最传统的方式干掉它。



09 伦敦 London

09-01 绝望的赌博 A Desperate Gamble

由于这里增加了战斗力更强的奇美拉士兵，所以战斗要比以前更加谨慎一些。穿过车站的房间，然后从楼梯上去。通过玻璃墙时又会有敌人的疯狂扫射，尽量不要在玻璃墙和敌人进行对射，躲进房屋内寻找机会的胜率会高很多。然后从楼梯下去，离开车站场景来到雪地。消灭完这里的敌人后从会发生剧情，我军热情地运送来一辆坦克，结果……



09-02 冰和铁 Ice and Iron

与潜行者战斗时建议不要躲在中间的铁棚子内，取得里面的弹药和补给后离开那里。躲在场景的角落寻找机会用火箭筒消灭潜行者。紧接着又会出现一头泰坦。消灭它的方法和之前没有什么区别。乘坐上坦克后主角威力大大增加，但是前来的敌人中增加了不少重型大家伙。顺利过关的关键就是保持远距离和敌人作战，确保场景内的敌人消灭干净之后再驾驶坦克前进。坦克主炮发射一发炮弹后需要时间冷却，如果距离太近就无法和奇美拉的高频率主炮对抗了。



10 伦敦 London

10-01 燃烧的桥 Burning Bridges

关卡左边和右边的房子都是藏身的好地方，那里拥有很多弹药储备，并且还有补血血清。就藏在二楼的房间内把所有敌人都解决了再继续前进。对付前来的潜行者和可怕的寡妇制造者主要依靠大威力的火箭筒进行攻击。只要不浪费，弹药是足够了。战斗结束后沿着街道前进，进楼房，从二楼出来沿着屋顶继续走。来到一个小后院，进门往楼上走。最后从地铁口进入地下。

10-02 如履薄冰 On The Ice

沿着地铁站往下走，消灭掉场景内的茧，通过几节废弃的车厢可以继续前行。接下来又会遇到大批使用钻孔枪的奇美拉，最好用狙击枪从远处将它们爆头。从地铁站出来后就是户外雪地的战斗。这段路程设定得比较简单，敌人的数量也并不多。



10-03 巨型屠杀者 Giant Slayer

首先干掉前来的潜行者。可以利用吉普车的机炮，采取绕行的战术干掉它，也可以下车后用最传统的方式攻击其核心。由场景内的小门进去，收拾完这里的奇美拉后就开始了一场潜行者与奇美拉攻城战车巨人(Goliath)的战斗。因为游戏中没有表现巨人受创的效果，所以玩家可能以为没有对它造成伤害。其实只要不停用导弹和机枪对它头部区域进行攻击，游戏中的台词会给予你提示，这就说明巨人正在受到伤害。保持耐心，注意躲避它发射的一排导弹，攻击一段时间后巨人就会爆炸。干掉它，然后再干掉两个潜行者就可进入室内。这里用火箭筒朝寡妇制造者的头部攻击就可干掉它。



11 伦敦 London

11-01 天使巢穴 Angel's Lair



这里是奇美拉的一个大本营。玩家将从塔的底层一直战斗到塔的顶端核心部位。作为统领奇美拉部队的领导级角色——天使成为了本作玩家遇到的最后一个奇美拉单位。其实天使并不难对付，注意躲避它扔过来的道具和放出的毒气，用重型武器甚至霰弹枪都可以干掉它。穿过一个巨大的虫卵孵化室，再通过一个桥，最后进电梯结束本场景。

11-02 最后的希望 Last Hope

战况越来越激烈，敌人利用地形和重型武器封锁了前方的道路。在通过一条长长管道的时候，对面有许多敌兵，这里就是让你用狙击枪，其他武器都不好用。从高台跳到广场上后，玩家将同两头天使和周围众多奇美拉杂交兽单挑。现在需要优先干掉周围的杂交兽，利用狙击枪收拾完它们后，再用重型武器收拾天使。这场战斗切莫亡命向前冲，因为场景空间巨大，很容易陷入敌人的包围圈中。

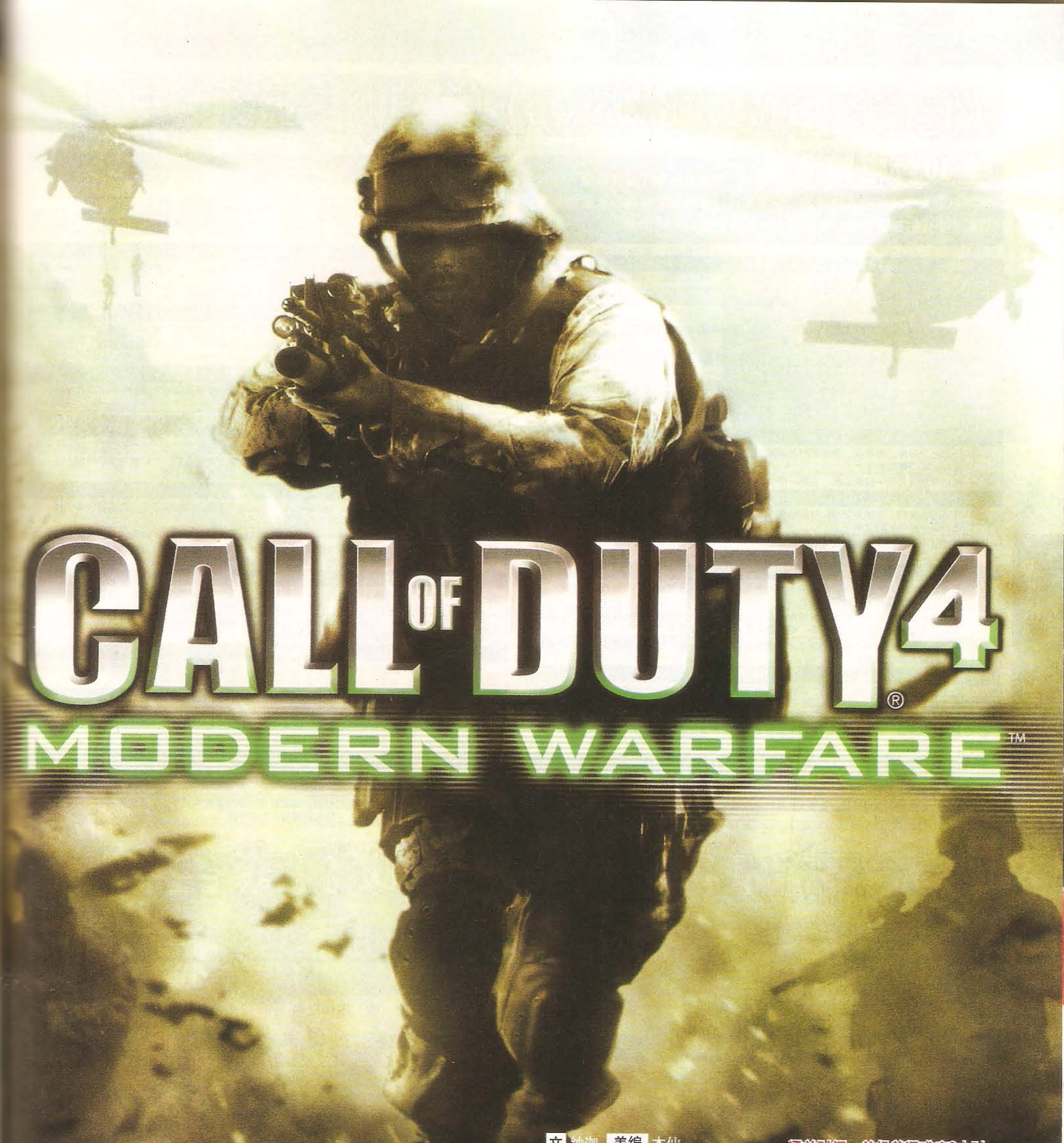
11-03 核心 The Core



来到高塔能源核心部位，场景中间发光部分就是核心的动力系统，也是最致命的地方。从一侧的过道来到平台上，按下按钮可以开启一扇核心的防护罩。核心共有4块防护罩。当防护罩打开之后，就用武器扫荡核心，直到其破碎为止。毁掉一块就再次启动开关打开剩下的防护罩，用同样的方法毁掉剩下的核心。在这期间，敌人会像潮水一样涌过来，甚至包括天使。玩家一定要采取运动战法，核心周围会有大量子弹和补给。由于敌人的出现位置比较固定，所以玩家最好提前准备。核心最后一块被破坏后，《抵抗 灭绝人类》就宣告故事模式通关了。

结束语

《抵抗 灭绝人类》在剧情发展上仅仅涉及了整个故事的一小部分内容。在游戏剧情最后，我们看到主角Nathan Hale被一群神秘的士兵抓住，一个巨大的问号留给了每个通关的玩家。做完这个攻略，我个人对《抵抗》又有了新的认识：这是一款极富潜力的游戏，制作小组充满了诚意和创造力。游戏的网络对战模式也是PS3玩家不容错过的重要内容。如果你已经迫不及待地想玩续作，那么请仔细阅读本次专辑关于《抵抗2》的大篇幅前瞻报道吧，它一定会让你热血沸腾。



文 纱迦 美编 木仙

通关时间：单机普通难度8小时

使命召唤4 现代战争		Activision	主视角射击
PS3	Call of Duty 4：Modern Warfare		美版
	2007年11月5日	1～18人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

《使命召唤 4 现代战争》（以下简称《COD4》）无疑是目前 PS3 上最值得买的游戏之一。本作在全世界范围内均得到了极高的评价，PS3 版和 X360 版的表现同样出色，只要你玩主视角射击游戏不晕，就值得为它掏腰包。因为游戏已经推出了很长时间，加上游戏的单机模式并不长，因此本文仅会对单机部分的秘技部分进行介绍，重点是网战模式的解析。游戏的乐趣中，有 1/3 来自于单机，2/3 来自于网战，不管哪个模式都是绝对值得一玩的。

《使命召唤4 现代战争》单机模式全秘技

全30台电脑收集

收集电脑除了解开成就外还能够开启单人模式中的各种特效，只要完成任意难度的游戏，就能够在单机模式中随时按暂停键，通过 Option 选择中的 CHEAT 开启。

名称	效果	开启方法
COD Noir	游戏画面变为黑白	收集2台以上电脑
Photo-Negative	游戏画面变为底片效果	收集4台以上电脑
Super Contrast	提高游戏画面的对比度	收集6台以上电脑
Ragtime Warfare	效果为游戏进行速度变为170%，同时画面变成老电影效果并配有默片风格的音乐	收集8台以上电脑
Cluster Bombs	手雷在爆炸后会在周围产生五个手雷并同时爆炸	收集10台以上电脑
A bad Year	杀死敌人后尸体会变成很多轮胎四散	收集15台以上电脑
Slow-Mo Ability	效果为减慢游戏速度，可以通过按下右摇杆随时开启或关闭	收集20台以上电脑
Infinite Ammo	武器无限弹药且无需上弹	收集全部30台电脑

	Prologue Crew Expendable（2个）
1	任务一开始突入船舱后，会看到一名喝醉的敌人，他身旁的房间还有两个敌人正在睡觉，电脑就在门旁的桌子上。
2	途径甲板进入另一侧的船舱，在第一个货舱楼梯的旁边——进入时队友会使用闪光弹。
	Black Out（2个）
3	任务的一开始，在前方左侧能够看到两个敌人，而他们旁边的屋子里还有两个，而电脑就在小屋一进门的右边桌子上。
4	从电站降下并结束这里的战斗后，玩家会来到一座单独的建筑物。人质就在二楼，而电脑就在人质所在房间对面的浴室里。
	Charlie Don't Surf（3个）
5	任务开始后进入第一幢建筑物，在第一次遭遇敌人的房间左侧还有个小房间（里面有2名敌人），电脑就在房间里面的桌子上。
6	从第一幢建筑物出来后会，在城镇中心会发生遭遇战，此时沿着右侧一直向北走，会遭到来自东北角建筑物上敌人的狙击，电脑就在狙击手所在位置的二楼。
7	遭遇战后玩家在横贯小镇的公路上会遇到搭载着机枪的卡车，对面右侧建筑物上有大量的敌人，而电脑也在那里。
	The Bog（2个）
8	协助友军清扫完第一幢大楼后，同伴会开启走廊上原本锁住的一个房间，电脑就在进门后的右侧。
9	摧毁敌人的坦克后，玩家随同伴穿越铁丝网进入街道，在连续两个左转后玩家能够在左侧看到一个冰箱，到达冰箱的位置向左转会看到墙角处堆放着不少箱子，电脑就在箱子的另一侧地面上。
	The Hunted（2个）
10	被敌人发现进入农舍结束战斗后，玩家在农舍出口的对面能够看到一个有自动贩卖机的仓库，电脑就在里面。
11	在本关的最后，玩家的目标是突入远处的仓库用导弹击落空中的直升机，电脑就在仓库与废墟之间的战壕里。
	War Pig（3个）
12	坦克左转进入巷战后，电脑在道路右侧的建筑物二层。注意，通往二层的楼梯是在建筑物外面的。
13	拿到第12个电脑后，下一个电脑位于对面建筑物（底层是洗衣店）的二层。
14	在战斗的后期（敌人T-72坦克出现之前），玩家要强行穿越被敌人机枪掩体封锁的小路，电脑就在敌人所在建筑物的二层。
	Shock and Awe中（2个）
15	从直升机下来后，玩家会与友军在一幢建筑物的二楼会合，电脑就位于左前方角落的地面上。
16	与友军会合后，攻占战场右侧的建筑物，电脑就在二层壁橱的地上。
	Safehouse（2个）
17	任务一开始，玩家会看到屋外有卫星接收天线（教堂旁边）的房屋，电脑就在二层。
18	位于地图中间位置能够看到一个水塔，紧挨着水塔有一个一层是餐馆的建筑物，电脑就在其中一个桌子上。
	All Gillied Up（3个）
19	在同伴的带领下进入废弃的教堂，在出口的旁边有一个梯子能够上到阁楼，电脑就在这里。
20	穿越有着大量废弃集装箱的区域时，同伴会“嘘”的一声让玩家停住，他面朝的地方有3名敌人，而电脑就在他们中间——从另一侧靠近，慢慢爬过去能够在不惊动敌人的情况下拿到电脑。
21	结束了由卡车下面潜行后，同伴会提示玩家远处楼上有狙击手。干掉狙击手沿楼梯上去（要跳到对面的楼梯），在最顶层的房间中能够找到电脑。
	One Shot, One Kill（2个）
22	背着受伤的同伴进入大楼，干掉狗和几个敌人后在离开大楼时能够在门口的右侧看到楼梯，沿楼梯来到顶层房间就能发现电脑。
23	在本关的最后，玩家要与同伴一边消灭涌来的敌人，一边等待友军的救援。当敌人的直升机带着增援出现后，位于同伴位置1点方向的小巷中，之前关着的门会被增援的敌人打开，电脑就在里面。需要注意的是，如果玩家靠得过近，门是不会开启的。
	Sins of the Father（2个）
24	任务一开始玩家要攻占前方的餐馆，电脑就在餐馆一进门左侧的桌子上。需要注意的是全灭敌人一段时间后会进入下一情节，因此一定要要抓紧时间。
25	开始追赶目标后，玩家会来到小巷中的停车场，电脑就在停车场右侧的建筑物中，建议大家在路口选择右转直接绕到建筑物的楼梯处。
	Ultimatum（1个）
26	摧毁电塔后，玩家随同伴进入敌人基地。在第一次遭遇战，正面仓库右侧房间里就能找到电脑。
	All In（2个）
27	进入敌人基地后玩家会先摧毁一辆装甲车，而随后的目标就是进入导弹发射场。在发射场大门旁的建筑物上有着大量敌人，而电脑就在它的后面小巷尽头。
28	进入发射场后沿着右侧道路前进，电脑就在导弹发射车旁边的仓库地上。
	No Fighting in the War Room（2个）
29	走出浴室后，左转会在通道中发生遭遇战，而在第二次遭遇战时通道左侧有个昏暗的会议室，电脑就在桌子上。
30	利用C4炸开缺口进入发射控制室，电脑就在对面会议室的桌子上。因为任务有时间限制，因此建议大家先消灭敌人、输入密码后再开始寻找。

《使命召唤4 现代战争》网战模式全解析

软硬件篇

PS3 版 VS. X360 版

正如前言所说，本作的 PS3 版和 X360 版表现同样出色，但由于硬件有根本不同，因此两个版本还是有一些区别。

从目前来看，X360 版的表现要强于 PS3 版，这主要表现在两点。第一点是振动，尽管 PS3 目前已经推出了振动手柄，但本作依然未推出振动补丁。不过就 X360 版的表现来看，网战时几乎感觉不到振动的存在，因此不对应振动虽然可惜，其实影响并不大。

不过第二个差距就比较明显了。X360 版不但可以邀请好友来游戏，而且可以主动加入到网友的游戏中，这全拜 X360 主机的强大网络功能所赐，当然 PS3 玩家网战是免费的，也算是各有千秋了。



PS3 玩家只能被动地等好友来拉，而邀请信息在战斗中按 START 键时就会出现，有时会影响玩家观看大地图。不过官方已经承诺会在下一次更新中为 PS3 玩家增加这一功能。

PS3 版各版本比较

目前国内可以买到的PS3版《COD4》的版本有：美、日、澳、欧。本作没有行货版。

在所有版本中，最推荐的版本是美版，其次是欧版和澳版，最后是日版。其实各版本的游戏内容没有区别，再加上 PS3 的游戏是不分区的，所以本来选择哪个版本都没有影响。但由于官方在网络更新方面有所区别，才造成了一些困扰。

美版的更新是所有版本中最快的，1.10 版的补丁早在两个多月前就已经放出，而欧版则是在 2 月 8 日才姗姗来迟，澳版在 12 个小时后才推出，日版直到 2 月 27 日才更新。不同版本间的游戏不能互联，因此更新不同步的话会比较麻烦。尽管目前仅有这么一次更新的先例，但官方未保证今后会同时更新，所以选择美版无疑是最保险的。

更新情报

目前官方已经对 PS3 版进行了 3 次更新，不过其中仅有 1.10 版是需要玩家下载回本地后完成更新的。目前官方已经宣布了新的更新内容，大致包括：

★增加最近遇过的网友列表
★增加全新的死亡回放
★增加静音功能
★提高狙击枪的性能
★提高 ACOG 光学瞄准镜的性能

其中第一条如果能够实现，PS3 玩家真的应该好好感谢开发人员，因为如果等 PS3 界面更新这个功能的话，恐怕要等到 2009 年了。

此外，官方已经宣布将推出全新的地图包，目前详情还未公开，仅知道会增加一张黑夜村庄的地图。



基础篇

操作说明

注：这里的键位以 Default Flipped 为准，此键位与 X360 版相同。玩家如觉得不适应，可以在 Button Layout 中自行设置。

按键	功能	按键	功能
↑	夜视仪	△	切换武器
←	C4/CLAYMORE	×	跳跃
→	发动连杀奖励	○	站立／蹲下
左摇杆	控制移动	按住○	趴下
右摇杆	控制视角	L1（可按住）	扔特殊雷
按下左摇杆并推前	奔跑	R1（可按住）	扔手雷
按下右摇杆	匕首	L2	举枪
□	上弹／捡枪（按住）	R2	开火

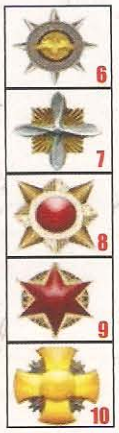
经验值

《COD4》网战模式的一大特点就是引入了升级的要素。升级在很多主视角射击游戏的网战模式中都有，但地位和意义都不如《COD4》这么高。网战模式的经验值被称为XP，当你获得XP时屏幕上会出现提示，比如在 Search & Destroy 中每杀死一个敌人都能获得50点XP，这时屏幕上就会出现“+50”的标记。



1 2 3 4 5

当XP累积到一定程度后就会升级。升级之后虽然不会增加玩家的任何能力，但可以开启新的挑战或获得新的武器和装备，因此对游戏有极大帮助。游戏初期可以使用的武器中就有极为好用的，因此新手不用担心被老鸟狂虐。（当然高等级打低等级肯定是有优势的，只是不明显。）



6 7 8 9 10

在《COD4》的网战模式中，级别的上限是55级。55级升满后 PRESTIGE MODE 就会开启。选择这一项之后即可进行转生，转生之后等级会变为1级，同时不保留任何东西，和重新开始游戏没有区别。转生的惟一好处就是表示等级的徽章会变成特殊标记，不断转生的话还能不断拿到新的特殊标记，转生最高十级，每次都有不一样的图标。当然，在你转生之后，各项技术统计依然是保留的。

挑战

《COD4》的网战模式为玩家准备了数量繁多的挑战项目。完成这些挑战项目，除了可以获得XP外，还可以获得一些新的要素。挑战项目在初期并不完全，只有等级提升后才能解开新的挑战项目。每个挑战项目在达成之后就不能再挑战，其中部分挑战项目会有级别之分，这部分挑战项目的每个级别同样是无法反复再挑战的。

需要注意的是，在挑战项目解开之前，即使你提前达成了条件也不算数。比如 AK47 MARKSMAN Ⅰ要求玩家干掉25人，在这个挑战项目解开之前，无论玩家以 AK47 干掉多少人，都不会计入到这25人之中。



一般说来，用一把枪杀25人，便能获得红点镜；杀75人，能获得消音器或握把；杀150人，能获得 ACOG 光学瞄准镜。爆掉25、75、150个敌人的头，可以获得不同的迷彩。如果将每一大类枪的挑战全部完成，就可以取得该大类枪中某一把枪对应的黄金迷彩。

连杀

如果能够在不死的情况下连续杀死敌人，会获得额外的奖励。3连杀可以发动UAV，5连杀可以呼叫轰炸，7连杀可以呼叫直升机。发动的指令都是按十字键的→。

UAV是对战场的扫描，发动UAV后敌人的位置将标在罗盘上，我方全部队员均可以看到。不过若是敌人装备了 UAV Jammer 的话是看不到的，另外由于罗盘显示范围有限，离自己太远的敌人只会标出大致方向。如果想掌握详细位置的话，得按 START 键观看全地图。

轰炸是非常强力的攻击手段。发动后会出现全地图让玩家选择轰炸地点，选择之后过几秒钟我方轰炸机就会分三批轰炸指定地点。轰炸不能同时进行，但可以和直升机一起使用。炸死的敌人将记入发动者的账上，注意轰炸虽然对我方队员无效，但会影响着弹范围内队员的行动，另外也会炸死发动者。

直升机是游戏中最强的杀人手段，呼叫来的直升机可以在空中盘旋很长时间，而且会自动跟踪敌人，杀敌效率远胜轰炸。被直升机打死的敌人同样会记入发动者的账上，而且对我方队员包括发动者均无危害。直升机盘旋一段时间后就会离开，被敌人击坠的话会提前坠毁。

当玩家满足发动连杀奖励的条件后，不必急于发动。不过如果达成高连杀的奖励条件后，低连杀的奖励就不能发动了。另外就算玩家被打死，也依然可以在苏生后发动连杀奖励。当然连杀记录就得从头来过了。



初级篇

《COD4》网战模式中敌我双方都极为脆弱，一般说来只要一梭子子弹就能送人上西天，稍微厉害一点的枪更是可以数发就干掉一个人。因此双方相遇时要想取胜就得谨记“快”和“准”两个字。

所谓快，指的是能迅速开火，对于威力大的武器来说秒杀敌人并不难，这样一来能先开枪的话自然有优势。所谓准，指的是要能打中敌人。如果打不中敌人的话，再快也是白搭，这个道理很好理解。对于初学者来说，先要学会尽快拿枪瞄中敌人身体，水平提高之后就要练出快速瞄准敌人头部的本事。

近战

基本上《COD4》的远距离意味着敌人在瞄具中接近准星大小，近距离意味着10米以内，其间为中距离。近战一般发生在拐弯或室内，一旦与敌人遭遇后，一般来说玩家不应举枪进入瞄准模式，而是应该直接射击，同时要一边开火一边左右移动。因为举枪需要时间，进入瞄准模式后人的移动速度会下降，有这个时间倒不如直接开火秒人算了。



值得一提的是近战中用刀也是很有效的。如果与敌人超近距离遭遇的话，最佳方案是直接走过去一刀。因为再厉害的枪除了爆头外，也得数发才能干掉一个人，而刀是一击必杀的。

对于初学者来说，要想提高近战的生存率，注意在拐弯处不可随意跑动，因为跑动中开枪需要时间。MP5 是给初学者推荐的近战武器，威力大、射速快且无需举枪。

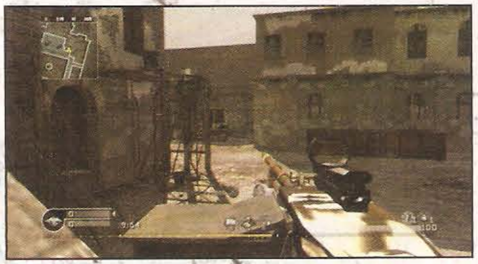
中距离战

中距离战和近战不同的是，由于敌人较远，不举枪进入瞄准模式的话直接命中敌人有一定难度。若能练出左右移动中快速举枪瞄准头部射击的本事，中距离战就无敌了。不过中距离的变数也不少，比如枪榴弹就很霸道，只要瞄个大概位置一枪轰过去基本上就挂了。此外还有部分玩家喜欢遇敌后立刻蹲下，对于喜欢移动时瞄头，或拿连发跳动大的武器（如 AK47）的玩家来说正好相克。对于初学者来说，很容易出现站着原地不动举枪对轰的情况，这是中距离战的大忌。若是练不出左右移动中的好枪法，蹲下也比站着不动好。



远距离战

《COD4》里的大部分武器在远距离战中都需要点射，连射的话除了M4、G36C等少数武器外都会偏得厉害。

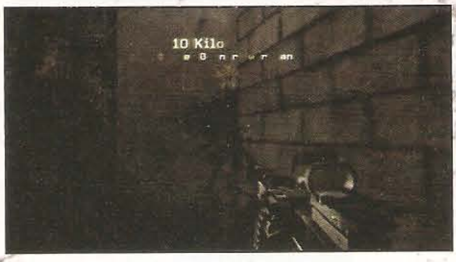


远距离战时准是最重要的，发现敌人后如果自己暂时未暴露，不要慌，瞄准了再用点射慢慢打。如果双方同时对上，谁先瞄准谁就有优势，如果没有自信的话不妨躲起来寻找机会。不过严禁下次在同一位置出现，因为对方有可能一直瞄着你。

远距离战对武器的要求比较高，除了狙击枪之外，M60E4、G3、M16A4、M14是最强大的武器。基本上一两发点射就能送人归西。

穿墙

在《COD4》中，躲在掩体后面并不保险，因为大部分武器都具有穿透力。子弹穿过掩体时威力会下降，但由于游戏中的人实在过于脆弱，所以也不容小视。所有武器里，轻机枪的穿透力是最好的，微冲和手枪则相对较弱。装备Deep Impact可以令子弹穿墙后的威力增加，这样就更加可怕了。



当你发现敌人躲在掩体后面，而自己手中正好有穿透力强的武器时，不妨端起枪来一阵猛扫，在部分地图如COUNTDOWN中此招可谓屡试不爽。不过游戏中依然有部分掩体是不能穿透的，这就需要玩家在实战中去了解了。

搜寻敌人

在《COD4》中，只要开枪就会暴露位置（装备消音器除外），如果有UAV更是可以知道全部敌人的瞬间位置（装备UAV Jammer除外）。因此玩家在战斗时要时刻留意罗盘的位置，不能光顾着观看屏幕。

除此之外，玩家还应练就一身听风辨器之术。当有人在附近移动时，可以听到其移动时发出的声音。而我方队员的位置是会随时显示于罗盘之上的，因此可以轻易辨认出是敌是友。尽管装备Dead Silence后移动不会发生声音，不过在实战中装备Dead Silence的玩家并不多。

最后就是要熟悉地图。如果你能做到一看罗盘上红点的位置，就能联想到敌人此刻躲在什么样的地理环境下，那么就算是神功已成了！





中级篇

直升机应对法

如果单纯只是躲避的话，只要躲在室内远离窗口，就可保万事大吉。但我们显然不能被动，这就需要了解直升机的特性。直升机其实只会攻击附近的敌人，而且如果有障碍物阻碍的话也不会透墙攻击，这就给了我们生存的空间。



此外直升机也可以用武器打下来，常用武器自然是火箭筒，轻机枪的威力也不小。不过打飞机时必然会暴露在直升机的火力之下，很危险。最好的武器就是仅在部分关卡出现的固定式重机枪，用它打飞机只需几秒钟时间，AMBUSH这个地图便是最佳范例。

轰炸应对法

对于初学者来说，轰炸是相当可怕的。其实在开始轰炸前，在罗盘上会先出现轰炸机图标，此时离轰炸开始尚有几秒钟时间，这个时候就应该迅速躲入安全的室内。不过需要注意的是，即使身在室内，如果靠近门窗，或是天花板有洞的话，仍有可能被炸死。另外室外也有一些绝对安全的地点。



LastStand 应对法

装备了Last Stand的玩家在被直接击毙之前可以掏出手枪再射击一段时间，还可以使用匕首近身攻击。和Martyrdom比起来，这个技能的威胁要小很多。一般来说将对手打成这一状态后，再补上一枪送其归西并不难，不过也有大意的玩家上当。这里所说的应对法，其实是提醒大家活用这一状态，因为此状态下敌人的生命力极其脆弱，而且转向很不方便，很多挑战都可以由此轻松达成，如用手雷砸死敌人等等。



Martyrdom 应对法

装备Martyrdom的作用是死后自动扔下一颗手雷，俗称"死后扔雷"或"玉石俱焚"。对于喜欢装备这个能力的玩家得时刻小心，如果在近距离打死的话立刻留意是否会有手雷标记，有的话就要立刻逃走。



这个技能在实战中有很多玩家装备，因此务必要小心。相比近距离，玩家更要小心在中距离打死敌人后不可迅速靠近尸体，因为很有可能过去就被雷炸了。



网络篇

网速大概是最困扰中国玩家的问题了。在网战中按 SELECT 键，可以查看参战人员的网络信号，其中 4 格（绿）信号为最佳，1 格（红）信号为最差。在双方武器、技术相差不远的情况下，1 格如果对上 4 格，将死得惨不忍睹。就算你目测已经先击中了敌人，但死的往往是你。从死亡回放中可以看到，你的子弹完全打偏了。

《COD4》采用的是 P2P 的传输技术，信号是好是坏全看玩家与房主之间的信号传输速度。受国内环境的限制，2M 宽带是最常见的，因此如果中国玩家进了欧美玩家的房间，一般来说信号都不会好，只有连接到中国和日本玩家的房间时才会有不错的信号——这还得去掉电信连网通的情况。光靠搜索房间，找到好信号的几率不高，这需要玩家多结识国内的战友，大家一起搜索房间。只要找到好的房间，就用 PARTY INVITE 把好友拉过来，这样要有效率得多。



信号很差时……

当你遇到很差的信号时，最佳应对方案就是退出不战，不过如此一来你的 WIN/LOSE 统计中又会增加 1 局失败记录。如果网速很差但又非要一战的话，也不是完全不能打的。这里推荐使用枪榴弹，枪榴弹的霸道使得玩家即使信号不好也能在中距离战称雄。枪榴弹打光后，切记不可与敌人近战，因为有严重的延迟，所以我们只能攻击站在远处不动的敌人。用 M16A4、G3、M14 和狙击枪的话，秒杀站着不动的敌人还是绰绰有余的。如果对方不停地移动就不要开枪，因为很难命中而且会暴露自己。另外在网速很差的情况下，刀是禁止使用的，除非对方背着你且站着不动。另外部分地图和模式在网速很差的情况下最好不要碰，个人仅推荐 Headquarters 和 Search and Destroy。

开房间

选择 PRVATE PARTY，即可开设自己的房间。因为是自己开的房间，所以自己的信号自然是最好的。之后再把好友拉进来就可以比赛了。PRVATE PARTY 时，可以自由设定模式和地图，还能精确设定各种规则，惟一的缺点就是拿不到 XP……



官方如此设定显然是为了防止玩家作弊。那么在正常游戏时能不能自己开房间呢？答案是肯定的，不过得看运气。当玩家选择 FIND GAME 后，画面左下方出现了地图画面，而此时队伍中只有玩家自己时，就表明这是由你来作主的房间，此时就可以大半拉好友进来参战了，而非好友的玩家也可以搜索进来。虽然这种情况的出现几率不高，但依然是值得一试的。

国内战队推荐

综上所述，在现阶段 PS3 玩家要想痛痛快快地战，就得多认识国内玩家并加他们为好友，大家互相拉。选择 CLAN 的方法是选择 Barracks 中的 Clan Tag。相同的 CLAN 有很高几率分到一队，但在 Mercenary Team Deathmatch 中无效。这里就把国内几个主要的战队介绍一下。

P3OL

来自 http://www.ps3ol.com/。P3OL 是一个相对较小的网站，但该站网友对于《COD4》的热情相当高，战队人数超过 30 人，网站内也开设有《COD4》的讨论专区。战队的 CLAN 是 P3OL。

LU

来自 http://www.levelup.cn，网站论坛上有《COD4》的讨论专区。LU 战队的人数是全国 PS3 战队中最多的，多达 120 人，队中各种水平的人都有。《游戏机实用技术》、《掌机王 SP》的编辑也在 LU 战队中。战队的 CLAN 是 LU 或 &LU。

CG

来自 http://www.cngba.com/，尽管是一个以掌机为主的网站，但战队依然有 100 人左右的庞大数量。战队的 CLAN 是 CG。

A9

来自 http://bbs.a9vg.com/。A9 战队也是一支大的战队，但因为大部分好手都选择了 X360 版，因此 A9 战队在 PS3 版上的实力受到了很大影响。



全升级奖励一览

级别	开启要素
2	Demolitions Class(Weapon Class)
3	Sniper Class(Weapon Class)
4	可以创建 Class
5	Gun Challenges
6	增加玩法：Domination、Ground War
7	M40(Sniper Rifle)
8	Last Stand(Perk Class 3)
9	Boot Camp Challenges 1，增加玩法：Sabotage、Headquarters
10	M4 Carbine(Assault Rifle)
11	UAV Jammer(Perk Class 2)
12	可以编辑 Clan Tag，增加玩法：Search and Destroy、Team Objective、Team Tactical
13	Mini Uzi(Submachine Gun)
14	Bomb Squad(Perk Class 1)
15	Boot Camp Challenges 2，增加玩法：Team Hardcore
16	M1911(Pistol)
17	Martyrdom(Perk Class 2)
18	Boot Camp Challenges 3，增加玩法：Old School、Cage Match、Oldcore
19	M60E4(Light Machine Gun)
20	Sleight of Hand(Perk Class 2)
21	Operations Challenges
22	Dragunov(Sniper Rifle)
23	Claymore(Perk Class 1)
24	Operations Challenges 2
25	G3(Assault Rifle)
26	Iron Lungs(Perk Class 3)
27	Operations Challenges 3

级别	开启要素
28	AK-74U(Submachine Gun)
29	Double Tab(Perk Class 2)
30	Killer Challenges
31	M1014(Shotgun)
32	Bandolier(Perk Class 1)
33	Killer Challenges 2
34	R700(Sniper Rifle)
35	Eavesdrop(Perk Class 3)
36	Killer Challenges 3
37	G36C(Assault Rifle)
38	Overkill(Perk Class 2)
39	Killer Challenges 4
40	P90(Submachine Gun)
41	Frag x 3(Perk Class 1)
42	Humiliation Challenges
43	Desert Eagle(Pistol)
44	Dead Silence(Perk Class 3)
45	Humiliation Challenges 2
46	M14(Assault Rifle)
47	Humiliation Challenges 3
48	Humiliation Challenges 4
49	Barret(Sniper Rifle)
50	Humiliation Challenges 5
51	Elite Challenges
52	MP44(Assault Rifle)
53	Elite Challenges 2
54	Elite Challenges 3
55	可以使用 Prestige 模式

注：以上奖励中，玩法为游戏最初版本的玩法，目前最新版本中已经有两个玩法变化了。



注：因为官方会不断对游戏模式进行改变，这里提到的资料为 2007 年 2 月 8 日欧版澳版更新后的版本。

Mercenary Team Deathmatch

杀敌	+10
助攻	+2

和 Team Deathmatch 没有区别，仅是会打破 CLAN 组队。当玩家的等级达到 12 级时，可以编辑自己的 CLAN。在 Team Deathmatch 分组时，拥有相同 CLAN 的玩家往往会优先分到一组。但在此模式中这一设定不存在。

Free-for-All

杀敌	+5

此模式要求 4～8 人参加。在这个模式中没有队友，全是敌人。每杀一人可得 5 分，先拿到 125 分的人即为胜者。若无人拿到 125 分，时间结束时分高者为冠军。根据玩家的表现还可以获得局分奖励。

Ground War

杀敌	+10
助攻	+2

此模式要求 8～18 人参加。形式会有 Team Deathmatch 和 Domination 两种，除 Team Deathmatch 将获胜的分数提高至 1000 分外，其他规则不变。此模式同时参加的人数是最多的，也是打起来最热闹的。

Sabotage

杀敌	+10
助攻	+2
装弹	+20
拆弹	+20

此模式要求 6～12 人参加，俗称"破坏"。在地图上会有一个炸弹，双方各有一个目标，任意一方将对方的目标炸掉即为胜利。炸弹和携带炸弹的人的所在位置会在地图上显示出来。此模式杀人完全不影响胜负，不过死后要想苏生的话得经过一定时间。

时间结束时如未分出胜负，会采取突然死亡法，即双方队员死后不能苏生。此时将对手全灭也算胜利，如果时间结束时依然没有目标被爆破，则算双方平局。

Team Tactical

此模式要求 4～6 人参加。这个模式的形式多样，有 Search and Destroy、Headquarters、Sabotage、Domination、Team Deathmatch 这 5 种，考验的是小队伍之间的整体配合。

Cage Match

杀敌	+20

一对一单挑的模式。注意尽管杀一个可拿 20 分，不过局分只算 5 分，局分满 50 分即为结束，也就是要杀对方 10 次。

Team Deathmatch

杀敌	+10
助攻	+2

玩的人最多的模式，也是最经典的模式。游戏要求 6～12 人参加，分两组展开竞争。对手每死一人，我方即得 10 分，任意一方先达到 750 分即为胜利。如均无达到 750 分，时间结束时分高的一方获胜，同分则为平局。在比赛结束时，还能拿到局分，局分的高低受玩家等级影响。

目前此模式可使用的地图为 15 个，仅 SHIPMENT 一关不能在此模式使用。

Domination

杀敌	+5
助攻	+1
夺旗	+15

此模式要求 6～12 人参加，俗称"夺旗"。在此模式中地图上有 3 面旗帜，停留在旗帜所在位置即可开始夺旗，夺取之后该旗帜就会成为我方的。多名队友同时参与夺旗时，夺旗的速度会明显加快。势力获得的分数会根据当前拥有旗帜的数量而随时间不断增加，先达到 200 分的一方为胜方。

Headquarters

杀敌	+5
助攻	+1
占领	+15
攻陷	+15

此模式要求 6～12 人参加，俗称"司令部"。此模式下每隔一定时间就会随机出现一处位置需要双方去占领，将司令部占领之后，占领方的全部队员每隔 5 秒就会自动获得 5 分，死亡后依然有效。司令部被敌人攻陷，或是经过一定时间后，占领方将丧失对司令部的控制权。任意一方获得 250 分即可取胜，如无人达到这个分数，时间结束时则是分高的一方为胜。

在司令部模式中，占领方的时间积分是得分的惟一来源，杀人或被杀对于积分没有任何影响，而且双方均可以无限复活，因此司令部模式最容易赚取杀人数。不过占领方成员如果被打死的话并不能立即复活，必须等司令部被攻方打下来或司令部消失后才能复活。

司令部模式下的 SHIPMENT 是最容易赚取杀人数的地图，打得好的话杀百把人也不稀奇。

Hardcore Team Deathmatch

杀敌	+10
助攻	+2

基本规则与 Team Deathmatch 一样，不过画面上没有任何信息，甚至连罗盘、准星都不会显示。更刺激的是伤害增加，还可以杀死队友，杀死队友会减去 10 分。

Hardcore Search and Destroy

杀敌	+50
助攻	+25
装弹	+100
拆弹	+100

基本规则与 Search and Destroy 一样，不过画面上没有任何信息，同时伤害增加，允许杀死队友。需要提醒大家的是，这个模式下杀死队友可是会整整减去 50 分的哦。

Old School Free-for-All

杀敌	+5

此模式要求 4～8 人参加。Old School 就是传统的主视角射击游戏的对战玩法，所有进入游戏的玩家的装备都是一样的，武器和装备得从地图上捡。玩家的生命值会增加，但不会自动恢复，同时跳跃高度增加。在 Old School 的规则下加上 Free-for-All 的玩法，就构成了这个模式。

更新后的版本已经去掉了过去的 Old School 组队战，个人对此表示惋惜。

Search and Destroy

杀敌	+50
助攻	+25
装弹	+100
拆弹	+100

此模式要求 6～12 人参加，俗称"拆弹"。此模式采用 7 局 4 胜制。其中一方扮演攻方，一方扮演守方，3 局之后双方角色轮换。攻方成功安上炸弹并让其爆炸即为胜利，守方拆掉炸弹即为胜利。任意一方将对手全灭也算胜利，但如果炸弹被安上，那么就算将攻方全灭也不算守方胜利，守方还必须将炸弹拆掉。

不能苏生是这个模式的最大特色。也正因为这个设定，使得本模式的得分相当高。局分另算，但玩家必须对全队做出贡献才能拿到局分。另外尽管采用 7 局 4 胜制，不过玩家每赢一小局在技术统计上都可以给 WIN 的次数加上 1。

如果你技术够高的话，打此模式可以迅速捞分和赚取胜利场次。因为此模式得分高，所以即使网速有问题，用榴弹也能一战。顺便说一句，此模式下如果用 LAST STAND 打死人可是 100 分哦！



ASSAULT RIFLE CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
M16 MARKSMAN Ⅰ	5	以 M16 干掉 25 人	100 XP，M16 专用红点镜
M16 MARKSMAN Ⅱ	5	以 M16 干掉 75 人	500 XP，M16 专用消音器
M16 MARKSMAN Ⅲ	5	以 M16 干掉 150 人	1000 XP，M16 专用 ACOG
M16 EXPERT Ⅰ	5	以 M16 爆头 25 次	100 XP，M16 专用数码迷彩
M16 EXPERT Ⅱ	5	以 M16 爆头 75 次	500 XP，M16 专用蓝色虎纹迷彩
M16 EXPERT Ⅲ	5	以 M16 爆头 150 次	1000 XP，M16 专用红色虎纹迷彩
AK47 MARKSMAN Ⅰ	5	以 AK47 干掉 25 人	100 XP，AK47 专用红点镜
AK47 MARKSMAN Ⅱ	5	以 AK47 干掉 75 人	500 XP，AK47 专用消音器
AK47 MARKSMAN Ⅲ	5	以 AK47 干掉 150 人	1000 XP，AK47 专用 ACOG
AK47 EXPERT Ⅰ	5	以 AK47 爆头 25 次	100 XP，AK47 专用数码迷彩
AK47 EXPERT Ⅱ	5	以 AK47 爆头 75 次	500 XP，AK47 专用蓝色虎纹迷彩
AK47 EXPERT Ⅲ	5	以 AK47 爆头 150 次	1000 XP，AK47 专用红色虎纹迷彩
M4 MARKSMAN Ⅰ	10	以 M4 干掉 25 人	100 XP，M4 专用红点镜
M4 MARKSMAN Ⅱ	10	以 M4 干掉 75 人	500 XP，M4 专用消音器
M4 MARKSMAN Ⅲ	10	以 M4 干掉 150 人	1000 XP，M4 专用 ACOG
M4 EXPERT Ⅰ	10	以 M4 爆头 25 次	100 XP，M4 专用数码迷彩
M4 EXPERT Ⅱ	10	以 M4 爆头 75 次	500 XP，M4 专用蓝色虎纹迷彩
M4 EXPERT Ⅲ	10	以 M4 爆头 150 次	1000 XP，M4 专用红色虎纹迷彩
G3 MARKSMAN Ⅰ	25	以 G3 干掉 25 人	100 XP，G3 专用红点镜
G3 MARKSMAN Ⅱ	25	以 G3 干掉 75 人	500 XP，G3 专用消音器
G3 MARKSMAN Ⅲ	25	以 G3 干掉 150 人	1000 XP，G3 专用 ACOG
G3 EXPERT Ⅰ	25	以 G3 爆头 25 次	100 XP，G3 专用数码迷彩
G3 EXPERT Ⅱ	25	以 G3 爆头 75 次	500 XP，G3 专用蓝色虎纹迷彩
G3 EXPERT Ⅲ	25	以 G3 爆头 150 次	1000 XP，G3 专用红色虎纹迷彩
G36C MARKSMAN Ⅰ	38	以 G36C 干掉 25 人	100 XP，G36C 专用红点镜
G36C MARKSMAN Ⅱ	38	以 G36C 干掉 75 人	500 XP，G36C 专用消音器
G36C MARKSMAN Ⅲ	38	以 G36C 干掉 150 人	1000 XP，G36C 专用 ACOG
G36C EXPERT Ⅰ	38	以 G36C 爆头 25 次	100 XP，G36C 专用数码迷彩
G36C EXPERT Ⅱ	38	以 G36C 爆头 75 次	500 XP，G36C 专用蓝色虎纹迷彩
G36C EXPERT Ⅲ	38	以 G36C 爆头 150 次	1000 XP，G36C 专用红色虎纹迷彩
M14 MARKSMAN Ⅰ	46	以 M14 干掉 25 人	100 XP，M14 专用红点镜
M14 MARKSMAN Ⅱ	46	以 M14 干掉 75 人	500 XP，M14 专用消音器
M14 MARKSMAN Ⅲ	46	以 M14 干掉 150 人	1000 XP，M14 专用 ACOG
M14 EXPERT Ⅰ	46	以 M14 爆头 25 次	100 XP，M14 专用数码迷彩
M14 EXPERT Ⅱ	46	以 M14 爆头 75 次	500 XP，M14 专用蓝色虎纹迷彩
M14 EXPERT Ⅲ	46	以 M14 爆头 150 次	1000 XP，M14 专用红色虎纹迷彩
MP44 EXPERT Ⅰ	52	以 MP44 爆头 25 次	100 XP，MP44 专用数码迷彩
MP44 EXPERT Ⅱ	52	以 MP44 爆头 75 次	500 XP，MP44 专用蓝色虎纹迷彩
MP44 EXPERT Ⅲ	52	以 MP44 爆头 150 次	1000 XP，MP44 专用红色虎纹迷彩

SUBMACHINE GUN CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
MP5 MARKSMAN Ⅰ	5	以 MP5 干掉 25 人	100 XP，MP5 专用红点镜
MP5 MARKSMAN Ⅱ	5	以 MP5 干掉 75 人	500 XP，MP5 专用消音器
MP5 MARKSMAN Ⅲ	5	以 MP5 干掉 150 人	1000 XP，MP5 专用 ACOG
MP5 EXPERT Ⅰ	5	以 MP5 爆头 25 次	100 XP，MP5 专用数码迷彩
MP5 EXPERT Ⅱ	5	以 MP5 爆头 75 次	500 XP，MP5 专用蓝色虎纹迷彩
MP5 EXPERT Ⅲ	5	以 MP5 爆头 150 次	1000 XP，MP5 专用红色虎纹迷彩
SKORPION MARKSMAN Ⅰ	5	以 SKORPION 干掉 25 人	100 XP，SKORPION 专用红点镜
SKORPION MARKSMAN Ⅱ	5	以 SKORPION 干掉 75 人	500 XP，SKORPION 专用消音器
SKORPION MARKSMAN Ⅲ	5	以 SKORPION 干掉 150 人	1000 XP，SKORPION 专用 ACOG
SKORPION EXPERT Ⅰ	5	以 SKORPION 爆头 25 次	100 XP，SKORPION 专用数码迷彩
SKORPION EXPERT Ⅱ	5	以 SKORPION 爆头 75 次	500 XP，SKORPION 专用蓝色虎纹迷彩
SKORPION EXPERT Ⅲ	5	以 SKORPION 爆头 150 次	1000 XP，SKORPION 专用红色虎纹迷彩
MINI-UZI MARKSMAN Ⅰ	13	以 MINI-UZI 干掉 25 人	100 XP，MINI-UZI 专用红点镜
MINI-UZI MARKSMAN Ⅱ	13	以 MINI-UZI 干掉 75 人	500 XP，MINI-UZI 专用消音器
MINI-UZI MARKSMAN Ⅲ	13	以 MINI-UZI 干掉 150 人	1000 XP，MINI-UZI 专用 ACOG
MINI-UZI EXPERT Ⅰ	13	以 MINI-UZI 爆头 25 次	100 XP，MINI-UZI 专用数码迷彩
MINI-UZI EXPERT Ⅱ	13	以 MINI-UZI 爆头 75 次	500 XP，MINI-UZI 专用蓝色虎纹迷彩
MINI-UZI EXPERT Ⅲ	13	以 MINI-UZI 爆头 150 次	1000 XP，MINI-UZI 专用红色虎纹迷彩
AK74U MARKSMAN Ⅰ	28	以 AK74U 干掉 25 人	100 XP，AK74U 专用红点镜
AK74U MARKSMAN Ⅱ	28	以 AK74U 干掉 75 人	500 XP，AK74U 专用消音器
AK74U MARKSMAN Ⅲ	28	以 AK74U 干掉 150 人	1000 XP，AK74U 专用 ACOG
AK74U EXPERT Ⅰ	28	以 AK74U 爆头 25 次	100 XP，AK74U 专用数码迷彩
AK74U EXPERT Ⅱ	28	以 AK74U 爆头 75 次	500 XP，AK74U 专用蓝色虎纹迷彩
AK74U EXPERT Ⅲ	28	以 AK74U 爆头 150 次	1000 XP，AK74U 专用红色虎纹迷彩
P90 MARKSMAN Ⅰ	40	以 P90 干掉 25 人	100 XP，P90 专用红点镜
P90 MARKSMAN Ⅱ	40	以 P90 干掉 75 人	500 XP，P90 专用消音器
P90 MARKSMAN Ⅲ	40	以 P90 干掉 150 人	1000 XP，P90 专用 ACOG
P90 EXPERT Ⅰ	40	以 P90 爆头 25 次	100 XP，P90 专用数码迷彩
P90 EXPERT Ⅱ	40	以 P90 爆头 75 次	500 XP，P90 专用蓝色虎纹迷彩
P90 EXPERT Ⅲ	40	以 P90 爆头 150 次	1000 XP，P90 专用红色虎纹迷彩

BOOT CAMP CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
RADAR INBOUND	9	连杀 3 人不死并呼叫 UAV	50 XP
AIRSTRIKE INBOUND	9	连杀 5 人不死并呼叫轰炸	50 XP
CHOPPER INBOUND	9	连杀 7 人不死并呼叫直升机	50 XP
FLYSWATTER	9	打下一架敌人的直升机	250 XP
MARATHON	12	累计奔跑路程达马拉松的距离	250 XP
GOODBYE	12	从 30 英尺以上的地方跳下来摔死	250 XP
BASE JUMP	12	从 15 英尺以上的地方跳下来并生存	250 XP
CROUCH SHOT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	12	蹲下状态中杀死 5/15/30 人	50/100/250 XP
PRONE SHOT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	15	趴下状态中杀死 5/15/30 人	50/100/250 XP
GRENADE KILL Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	15	用手雷杀死 1/5/10 人	50/150/250 XP
POINT GUARD Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	15	取得 5/15/30 次助攻	50/100/250 XP
X-RAY VISION Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	15	子弹穿墙杀死 1/5/15 人	5100/250/250 XP
VANDALISM Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	18	炸毁 1/5/15 辆汽车	50/100/250 XP
EXPOSED Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	18	呼叫 5/10/20 次 UAV	50/100/250 XP
BACKDRAFT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	18	破坏 1/5/15 个敌人的爆炸装置	50/100/250 XP
KNIFE VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	18	用刀干掉 1/5/15 个敌人	50/100/250 XP

SNIPER RIFLE CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
M40A3 MARKSMAN	5	以 M40A3 干掉 100 人	500 XP，M40A3 专用 ACOG
M40A3 EXPERT Ⅰ	5	以 M40A3 爆头 25 次	100 XP，M40A3 专用数码迷彩
M40A3 EXPERT Ⅱ	5	以 M40A3 爆头 75 次	500 XP，M40A3 专用蓝色虎纹迷彩
M40A3 EXPERT Ⅲ	5	以 M40A3 爆头 150 次	1000 XP，M40A3 专用红色虎纹迷彩
M21 MARKSMAN	7	以 M21 干掉 100 人	500 XP，M21 专用 ACOG
M21 EXPERT Ⅰ	7	以 M21 爆头 25 次	100 XP，M21 专用数码迷彩
M21 EXPERT Ⅱ	7	以 M21 爆头 75 次	500 XP，M21 专用蓝色虎纹迷彩
M21 EXPERT Ⅲ	7	以 M21 爆头 150 次	1000 XP，M21 专用红色虎纹迷彩
SVD MARKSMAN	22	以 SVD 干掉 100 人	500 XP，SVD 专用 ACOG
SVD EXPERT Ⅰ	22	以 SVD 爆头 25 次	100 XP，SVD 专用数码迷彩
SVD EXPERT Ⅱ	22	以 SVD 爆头 75 次	500 XP，SVD 专用蓝色虎纹迷彩
SVD EXPERT Ⅲ	22	以 SVD 爆头 150 次	1000 XP，SVD 专用红色虎纹迷彩
R700 MARKSMAN	34	以 R700 干掉 100 人	500 XP，R700 专用 ACOG
R700 EXPERT Ⅰ	34	以 R700 爆头 25 次	100 XP，R700 专用数码迷彩
R700 EXPERT Ⅱ	34	以 R700 爆头 75 次	500 XP，R700 专用蓝色虎纹迷彩
R700 EXPERT Ⅲ	34	以 R700 爆头 150 次	1000 XP，R700 专用红色虎纹迷彩
BARRETT .50 CAL MARKSMAN	49	以 BARRETT .50 CAL 干掉 100 人	500 XP，BARRETT .50 CAL 专用 ACOG
BARRETT .50 CAL EXPERT Ⅰ	49	以 BARRETT .50 CAL 爆头 25 次	100 XP，BARRETT .50 CAL 专用数码迷彩
BARRETT .50 CAL EXPERT Ⅱ	49	以 BARRETT .50 CAL 爆头 75 次	500 XP，BARRETT .50 CAL 专用蓝色虎纹迷彩
BARRETT .50 CAL EXPERT Ⅲ	49	以 BARRETT .50 CAL 爆头 150 次	1000 XP，BARRETT .50 CAL 专用红色虎纹迷彩

SHOTGUN CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
W1200 MARKSMAN Ⅰ	5	以W1200干掉25人	100 XP，W1200专用红点镜
W1200 MARKSMAN Ⅱ	5	以W1200干掉50人	500 XP，W1200专用握把
W1200 EXPERT Ⅰ	5	以W1200爆头25次	100 XP，W1200专用数码迷彩
W1200 EXPERT Ⅱ	5	以W1200爆头50次	500 XP，W1200专用蓝色虎纹迷彩
W1200 EXPERT Ⅲ	5	以W1200爆头100次	1000 XP，W1200专用红色虎纹迷彩
M1014 MARKSMAN Ⅰ	31	以M1014干掉25人	100 XP，M1014专用红点镜
M1014 MARKSMAN Ⅱ	31	以M1014干掉50人	500 XP，M1014专用握把
M1014 EXPERT Ⅰ	31	以M1014爆头25次	100 XP，M1014专用数码迷彩
M1014 EXPERT Ⅱ	31	以M1014爆头50次	500 XP，M1014专用蓝色虎纹迷彩
M1014 EXPERT Ⅲ	31	以M1014爆头100次	1000 XP，M1014专用红色虎纹迷彩

LIGHT MACHINE GUN CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
M249 SAW MARKSMAN Ⅰ	5	以M249 SAW干掉25人	100 XP，M249 SAW专用红点镜
M249 SAW MARKSMAN Ⅱ	5	以M249 SAW干掉75人	500 XP，M249 SAW专用握把
M249 SAW MARKSMAN Ⅲ	5	以M249 SAW干掉150人	1000 XP，M249 SAW专用ACOG
M249 SAW EXPERT Ⅰ	5	以M249 SAW爆头25次	100 XP，M249 SAW专用数码迷彩
M249 SAW EXPERT Ⅱ	5	以M249 SAW爆头75次	500 XP，M249 SAW专用蓝色虎纹迷彩
M249 SAW EXPERT Ⅲ	5	以M249 SAW爆头150次	1000 XP，M249 SAW专用红色虎纹迷彩
RPD MARKSMAN Ⅰ	5	以RPD干掉25人	100 XP，RPD专用红点镜
RPD MARKSMAN Ⅱ	5	以RPD干掉75人	500 XP，RPD专用握把
RPD MARKSMAN Ⅲ	5	以RPD干掉150人	1000 XP，RPD专用ACOG
RPD EXPERT Ⅰ	5	以RPD爆头25次	100 XP，RPD专用数码迷彩
RPD EXPERT Ⅱ	5	以RPD爆头75次	500 XP，RPD专用蓝色虎纹迷彩
RPD EXPERT Ⅲ	5	以RPD爆头150次	1000 XP，RPD专用红色虎纹迷彩
M60E4 MARKSMAN Ⅰ	19	以M60E4干掉25人	100 XP，M60E4专用红点镜
M60E4 MARKSMAN Ⅱ	19	以M60E4干掉75人	500 XP，M60E4专用握把
M60E4 MARKSMAN Ⅲ	19	以M60E4干掉150人	1000 XP，M60E4专用ACOG
M60E4 EXPERT Ⅰ	19	以M60E4爆头25次	100 XP，M60E4专用数码迷彩
M60E4 EXPERT Ⅱ	19	以M60E4爆头75次	500 XP，M60E4专用蓝色虎纹迷彩
M60E4 EXPERT Ⅲ	19	以M60E4爆头150次	1000 XP，M60E4专用红色虎纹迷彩

HUMILIATION CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
AIRBORNE	42	在空中以子弹完成2连杀	250 XP
MULTI-FRAG	42	以一颗手雷同时干掉2个或2个以上的敌人	250 XP
CARPET BOMB	42	呼叫一次飞机轰炸干掉5个敌人	250 XP
MG MASTER	42	以重机枪连杀5人	250 XP
SLASHER	45	用刀连杀3人	250 XP
MULTI-C-4	45	用1个C-4同时干掉2个或2个以上的敌人	250 XP
HOT POTATO Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	45	利用扔回去的手雷干掉1/5/15人	50/100/250 XP
CAR BOMB	45	利用车辆爆炸干掉1个敌人	250 XP
BACKSTABBER	47	用刀从背后干掉1个敌人	250 XP
SLOW BUT SURE	47	被震撼弹炸晕时干掉1个敌人	250 XP
FLASHBANG VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	47	干掉5/10/25个被闪光弹致盲的敌人	50/100/250 XP
MISERY LOVES COMPANY Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	47	手中拿着手雷不扔，与1/2/3个敌人同归于尽	50/100/250 XP
OUCH Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	48	用枪榴弹近距离直接击杀1/5/15个敌人	50/100/250 XP
RIVAL	48	在一场比赛中干掉同一个敌人5次	250 XP
CRUELTY	48	干掉一个敌人并捡起他的武器，用这个武器再干掉他一次	250 XP
THINK FAST	48	用手雷直接砸死1个敌人	250 XP
THINK FAST STUN	50	用震撼弹直接砸死1个敌人	250 XP
THINK FAST FLASH	50	用闪光弹直接砸死1个敌人	250 XP
RETURN TO SENDER	50	用敌人的C-4干掉安放者	250 XP
BLINDER	50	被闪光弹击中时干掉1个敌人	250 XP

ELITE CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
THE BRINK	51	重伤状态下完成 3 连杀	250 XP
COLLATERAL DAMAGE	51	一发狙击枪子弹同时干掉 2 个或 2 个以上的敌人	250 XP
THE EDGE Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	51	完成 1/5/10 次比赛的最后一杀	50/100/250 XP
FLAWLESS	51	在一场长度完整的比赛中，一次都没有死	250 XP
TANGO DOWN	53	一场比赛中将敌方成员每人都杀过一次（至少 4 人）	250 XP
HARD LANDING	53	杀死 1 个处在半空中的敌人	250 XP
EXTREME CURELTY	53	在不死的情况下将敌方成员每人都杀过一次（至少 4 人）	250 XP
FAST SWAP	53	先用主武器把敌人打成 LAST STAND 状态，再用手枪干掉他	250 XP
STAR PLAYER	53	在任意模式的整局比赛中，杀敌数和阵亡数超过 5：1	250 XP
HOW THE ?	53	穿墙击中敌人的爆炸装置，从而干掉 1 个敌人	250 XP
DOMINOS	53	通过引发爆炸连锁反应杀死 1 个敌人	250 XP
NO SECRETS	54	一场比赛呼叫 UAV 3 次	250 XP
AFTERBURNER	54	一场比赛呼叫轰炸 2 次	250 XP
AIR SUPERIORITY	54	一场比赛呼叫直升机 2 次	250 XP
FEARLESS	54	一场比赛中完成 10 连杀且一次都没死	250 XP
COUNTER-MVP	54	一场比赛中 10 次消灭敌人队伍中临时排名第一的人	250 XP
INVINCIBLE	54	连续 5 次被敌人打成重伤又恢复	250 XP
SURVIVALIST	54	持续生存 5 分钟不死	250 XP

OPERATIONS CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
FREE-FOR-ALL VICTOR Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	21	FREE-ROR-ALL比赛中1/5/15次排名进前三名	50/100/250 XP
TEAM PLAYER Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	21	赢得5/15/30次TEAM DEATHMATCH比赛	50/100/250 XP
SEARCH AND DESTROY VICTOR Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	21	赢得5/15/30次SEARCH AND DESTROY比赛	50/100/250 XP
MVP TEAM DEATHMATCH	21	在TEAM DEATHMATCH比赛中拿到全场最高分	250 XP
HARDCORE TEAM PLAYER Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	24	赢得1/5/15次HARDCORE TEAM DEATHMATCH比赛	50/100/250 XP
SABOTAGE VICTOR Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	24	赢得5/20/50次SABOTAGE比赛	50/100/250 XP
MVP TEAM HARDCORE	24	在TEAM HAROCORE比赛中拿到全场最高分	50 XP
BOMB DOWN	27	在SABOTAGE或SEARCH AND DESTROY比赛中杀死拿炸弹的人	250 XP
BOMB DEFENDER	27	在SABOTAGE或SEARCH AND DESTROY比赛中杀死拆炸弹的人	250 XP
BOMB PLANTER	27	在SABOTAGE或SEARCH AND DESTROY比赛中杀死埋炸弹的人	250 XP
HERO	27	在SEARCH AND DESTROY比赛中成功拆除炸弹	250 XP
LAST MAN STANDING	27	在SEARCH AND DESTROY比赛中成为我方最后一个幸存者	250 XP

KILLER CHALLENGES

挑战名称	解开等级	达成条件	对应奖励
CLAYMORE SHOT	30	用CLAYMORE干掉5人	250 XP
ASSAULT EXPERT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	30	用ASSAULT RIFLE爆头5/25/50次	50/100/250 XP
SMG EXPERT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	30	用SUB MACHINE GUN爆头5/25/50次	50/100/250 XP
轻机枪 EXPERT Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	30	用LIGHT MACHINE GUN爆头5/25/50次	50/100/250 XP
LAST STAND VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	33	LAST STAND状态下打死1/5/15人	50/100/250 XP
MASTER CHIEF Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	33	使用蓄力后扔出来的手雷炸死5/10/20人	50/100/250 XP
AIRSTRIKE VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	33	呼叫轰炸干掉5/15/30人	50/100/250 XP
CHOPPER VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	33	呼叫直升机干掉5/15/30人	50/100/250 XP
STUN VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	36	干掉5/10/25个被震撼弹炸晕的敌人	50/100/250 XP
MULTI-RPG	36	一发RPG火箭弹同时干掉2个或2个以上的敌人	250 XP
MARTYRDOM VETERAN Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	36	凭借MARTYRDOM技能炸死1/5/15人	50/100/250 XP
CLAYMORE	36	利用1个CLAYMORE同时干掉2个或2个以上的敌人	250 XP
STEALTH Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	39	用消音武器杀死10/25/50人	50/100/250 XP
INVISIBLE Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	39	趴下状态中以狙击枪干掉5/25/50个敌人	50/100/250 XP
COUNTER CLAYMORE Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	39	以武器引爆CLAYMORE来杀死1/5/10个敌人	50/100/250 XP
COUNTER C-4 Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ	39	以武器引爆C-4来杀死1/5/10个敌人	50/100/250 XP



武器篇

《COD4》的最大进步在于对战系统的革新。《COD4》中武器分为Assault Rifles（突击步枪）、Sub Machine Guns（微型冲锋枪）、Light Machine Guns（轻机枪）、Shotguns（霰弹枪）和Sniper Rifles（狙击枪）。每种武器都有不同的Attachment（配件），每个角色可以配备2～3个技能。得益于丰富的现代武器及装备配以配件、技能，玩家可以搭配出数十种不同的组合，使得对战中的战术更加丰富。

M16A4


M16A4

M16A4是美国海军陆战队(USMC)目前装备的主力武器。《COD4》中的M16A4基本上做到了对于真实武器的还原，3发点射的射击方式成为其最大的特征。性能上M16A4作为玩家初期就可以使用的武器，性能相当不俗。中远距离3发点射子弹散布非常集中，精准射击，爆头都不错。缺点就是在近距离遭遇的时候，由于3发点射整体射速较低，通常很难胜过连发武器。配件上推荐红点镜，并提高子弹威力。

M4


M4 Carbine

M4是因为广为美军特种部队（如USSOCOM）和SWAT Team采用，被广大军事爱好者和玩家所熟知。在《COD4》中，M4连发扩散小，子弹散布密集，射速快。但是在中远距离威力比AK47差了不少。M4在远距离对射时威力小的缺点非常突出，应该尽量避免在远距离打人。

G36C


G36C

G36是德军和美国很多执法部门大量采用的枪械。《COD4》中的G36是一把比较全能的武器，不但有M4的连发和精准度，而且在远距离伤害也比较高。不过近距离不如G3狠，近距离不如M4准，机械瞄具也比较差。

MP44


MP44

《COD4》加入这把武器纯属是提醒玩家不要忘记系列以前是二战题材的，尽管目前世界上还有少数国家在使用。MP44在《COD4》中的性能有点类似AK47，不过连发子弹散布要小得多，不过缺点是不能使用任何配件，因此实用性不高。

Assault Rifles

综合点评

Assault Rifles（突击步枪）是《COD4》中的主武器，把把都有一用的价值。而在现实战场上，绝大部分兵种在绝大多数情况下，使用的也都是该武器。

M16A4、G3、M14这3把不能自动连射的枪用法大致相同，在中远距离点射是其优势所在，而在近战中不能连发会造成很大问题，只能靠反应和准头来弥补。M16A4因为是三连发，准头和威力是最值得信赖的，用这把枪用得好的人不少。这三把枪的机械瞄具各不相同，如果要装备消音器或榴弹，得看玩家用哪把比较顺手了。

M4和G36C的性能比较接近，区别在于M4威力小但射速快，G36C威力大但射速慢，具有极高的精准度是两者的共同之处。值得注意的是在远距离点射时，也要尽量多用点射，不然很浪费子弹。

剩下的MP44和AK47比较特殊。怀旧性质的MP44就不用说了，没什么实用价值。AK47尽管可以连发，但由于跳动过大，因此连发时精准度很有问题，在中近距离战斗中还是很厉害的。又因为其威力大而精准度差，装备消音器可谓绝配。

AK47


AK-47

AK47相信是玩家最为熟悉的武器了。《COD4》中的AK47基本上符合常识中AK47的优秀品质，威力大，射程远，单发精度高，连发子弹散布很大，上跳明显。不过作为游戏初期能够使用的第一把连发自动步枪，在初期的中近距离作战中，作用还是很大的。中远距离需搭配红点镜，并且增加威力后采用单发点射射击；近距离遭遇后，应采用和《CS》类似的连发同时准星下调的方式来抑制子弹上跳。加装消音器也是AK47的一大用途。

AK47是突击步枪中惟一拥有黄金迷彩的武器，不过突击步枪的数量也是最多的，要想练出黄金迷彩来可不是一件容易的事情。

M14


M14

M14是二战后美国在M1伽兰德步枪的基础之上改进而来的。《COD4》中的M14和G3比较类似，但是射速比G3快，基本上可以2～3发连续点射来进行远距离杀伤，配置方面和G3大同小异。在攻击力上升的HARDCORE模式中，M14基本上可以一枪一个，比狙击枪还要厉害。

G3


G3

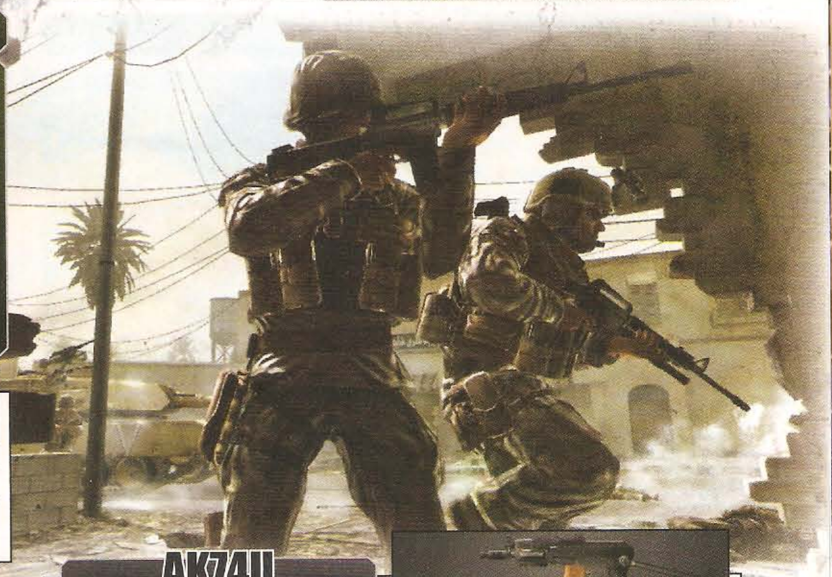
G3源自武器强国德国，是二战后德国的制式武器。《COD4》中的G3只能单发点射，但精准度非常高，伤害也非常大。装备了红点镜或者ACOG瞄具的G3在绝大多数作战距离内可以充当狙击枪的作用，但是需要增加子弹伤害才能发挥G3在中远距离的震慑力。近战弱是G3的致命缺点。

Sub Machine Guns

综合点评

Sub Machine Guns一般理解为微型冲锋枪。《COD4》中的微冲主要用于近战缠斗，由于高射速，连发密集的弹道，在近距离一般可以压制突击步枪。使用SMG时玩家可以装备加血技能，保证近战拼血的胜率，同时装备增加疾跑时间，方便在掩体之间移动。另外还要配合Flash Grenade和Stun Grenade使用，这样才能更容易地在近距离消灭敌人。

5把微冲里，有MP5和P90存在，就可以无视其他3把了。MP5和P90各有所长，共同优点是连发精度高，在近战时无需进入瞄准模式，直接开枪辅以位移就可以秒杀敌人。远距离点射不是微冲的强项，P90要略强于MP5。



MP5



MP5在现实中的反恐战斗中发挥了很大的作用，风靡了半个世纪。《COD4》中的MP5也做到了和真实武器相同的特性，在近距离的作战中非常强大，不过缺乏穿透力。在战斗中捡一把MP5防身是非常不错的选择。

Skorpion



捷克的Skorpion VZ61是俄系装备中比较常见的微型冲锋枪。在《COD4》中，相比MP5，Skorpion射速要快很多，威力也小很多，精准度一般，除了手枪外它大概就是最差的武器了。

Mini-Uzi



Uzi是开创了微冲时代的知名武器，不过后来完全被MP5盖过。《COD4》中的Mini-Uzi的射速和威力介于MP5和Skorpion之间，每个弹夹比MP5和Uzi多了2发，整体性能并不突出，有点可惜了它的黄金迷彩。

AK74U



AK74U是俄罗斯现役伞兵用枪，严格来说应该算突击步枪。《COD4》里的AK74U在性能上还是合理的，在SMG里中远距离威力最大，射速也是最慢。

P90



P90是比利时FN公司推出的PDW（Personal Defense Weapon）概念武器，后来被部分国家的警察和特种部队所采用，成为了一种CQB武器。《COD4》中的P90可以说是最为强大的SMG，虽然出于平衡性的考虑，其精准度被设定的不如MP5，但是因为其极高的射速和经典的50发弹夹，成为真正能够发挥SMG近战优秀的武器。

Light Machine Gun

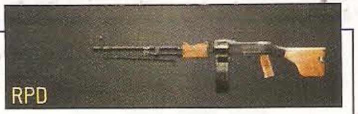
综合点评

Light Machine Gun（轻机枪）在目前的现代战争体系中，有着非常重要的地位。在美军的标准班组配置中，一般都有一位手持轻机枪的机枪手，负责提供强火力支持。轻机枪提供的火力压制对于进攻性迂回包抄和掩护部队移动是非常至关重要的。轻机枪本身在武器方面的特性是超大弹夹（弹带，弹鼓），高射速，较远的射程和极高的穿透力。

《COD4》中的轻机枪是非常强大的武器。首先，瞄准射击单发精度接近突击步枪；其次，轻机枪可以装备配件提高连发的安定，或者辅助瞄准；最后，因为《COD4》中绝大多数建筑都是可以进行穿透射击的，因此高穿透力的轻机枪对于躲藏在掩体后面的敌人威胁非常大。不过由于《COD4》中轻机枪不使用瞄准射击，子弹散布很大，而且轻机枪的瞄准速度和射速都很慢，因此近战不是轻机枪的强项。

《COD4》中的3把轻机枪各有所长，不过综合来说使用率最高的还是最后的M60E4。装弹多、威力大、穿透力强的特征，使得M60E4无论在进攻还是防御时都能发挥极大威力，强大的单发点射在远距离甚至比突击步枪还要强。M60E4有黄金迷彩，是全部黄金武器中最实用的。

RPD



RPD是前苏联在二战后装备部队的7.92毫米口径轻机枪，中国也在建国后引进该枪进行仿制，1956年定型为56式机枪，大量装备部队，是中国迄今为止装备时间最长、装备量最大的一种机枪。《COD4》中的RPD相比M249SAW，射速有所降低，子弹伤害和穿透伤害有所提高，瞄准后的自动安定也不错，机械瞄具非常简洁，瞄准射击很方便。

M249SAW



M249SAW是现役美军中装备最多的班用机枪，是美军轻机枪的代表武器。《COD4》中的M249SAW性能比较中庸。具有非常高的射速，较低的伤害和较低的穿透力。不过瞄准后连续射击弹道非常安定，中远距离杀伤力还是很大的。不过切忌尽量不要不瞄准直接射击，不瞄准即便在很近的距离，都会有很大的散布。

M60E4



M60是美国在二战中参考德军的MG42后由春田兵工厂设计出的通用机枪。后由缅因州的萨科防务公司（Saco Defence Inc.）负责生产和改进。M60E4是最新的型号，目前主要装备美国海军陆战队和海军特种部队。

《COD4》中的M60E4是轻机枪最后解锁的武器，可以说非常强大。射程远，子弹伤害高，穿透力强。虽然射速比较低，连发中枪身抖动也比较大。但是因为有很高的伤害和精准的单发射击，所以点射中远距离的敌人杀伤力还是很大的，是中远距离上最有威慑力的武器之一。



HARDWARE
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

Shotguns

综合点评

霰弹枪也是大家非常熟悉的武器，是最强大的近战武器。很多室内的 CQB 战斗战术中，都是有手持霰弹枪的队员走在整个团队的最前面，发挥霰弹枪的近距离威力。不过霰弹枪的缺点也非常明显：首先都是单发射击，射击间隔很大，中距离以上几乎没有杀伤力，弹夹弹量也很少。

《COD4》中的霰弹枪相比其他武器，整体比较弱。这是因为《COD4》中绝大部分武器在中距离具有很大的杀伤力，作为只能近战的霰弹枪来说，如何和敌人近身，是一个很大的问题。当然，在一些有限范围内（比如房间内），霰弹枪也能发挥很强的战斗力。在《COD4》中，霰弹枪都可以随时中止 Reload 动作进行射击，同时也可以一边 Reload 一边移动，在使用霰弹枪时要注意这两点。

两把霰弹枪中，W1200 装弹多，连发速度慢；M1014 装弹少，连发速度快。如何取舍就看玩家了。霰弹枪的配件推荐握把，因为对于近距离来说，瞄准都是多余的。技能方面，增加武器伤害是必选的，其次可以考虑增加疾跑时间来尽可能快速的接近敌人。多颗闪光／致晕弹也可以有效地控制敌人，但如果装备握把的话就得牺牲这个选择了。

因为霰弹枪只有两把，所以要想打出黄金迷彩的话，霰弹枪的难度是最低的。霰弹枪的黄金迷彩是 M1014 专用的。

W1200


W1200

W1200 其实就是著名的霰弹枪系 Winchester 中 的 Winchester 1200。《COD4》中的 W1200 威力虽大，但如果不能将对手一击毙命，那么手动射击所带来的巨大射击间隔将会是致命的。

M1014


M1014

M1014 主要装备在美国军方，而警察部队并未完全装备。《COD4》中 M1014 是惟一的一把半自动的霰弹枪，射速相当快，杀伤力也很大。但是只有可怜的 4 发容弹量。所以一定要注意 Reload。

Sniper Rifles

综合点评

Sniper Rifles（狙击枪）是一种远距离精准杀伤型武器，一般有效射程在 200 米以上。甚至有的可以达到 1500 米以上。狙击枪一般体型较长，重量不轻，具有高倍的光学瞄准镜。通常为手动和半自动射击，高精度的狙击枪一般以手动射击为主。使用大口径特制子弹，具有极强的穿透和杀伤力。

《COD4》中因为地图大小的原因，多数战斗距离都发生在 100 米以内，所以狙击枪在《COD4》中的作用非常的有限。而且所有的狙击枪在没有增加子弹伤害的情况下，都无法保证对于加强血量的敌人一击必杀（爆头除外），而强大的后座力又导致玩家补枪困难。再加上狙击枪开枪必暴露位置，杀死敌人后又有死亡回放，除特定模式外不暴露自己的位置是不可能的。这些不利因素都对喜爱狙击的《COD4》玩家提出了很高的要求。目前官方已经表示会在下次更新时提高狙击枪的性能，这对喜欢狙击枪的玩家来说无疑是个好消息。

《COD4》中狙击枪开镜瞄准后虽然有晃动，但是可以用按住左摇杆的办法来稳定一段时间。而且还有专门的装备来增强稳定的时间，这点是比较有新意的。而且只要玩家装备狙击枪作为主武器，那么玩家的模型就会自动穿上利于伪装的吉利服（Ghillie Suit），这点也是非常的人性化。

个人推荐所有的狙击枪都要配置增加子弹伤害的装备，力求一枪解决敌人。如果喜欢蹲点的话，尽量装备 UAV Jammer。另外，Claymore 也是有效的防御手段。还有就是尽可能地蹲下或者趴下射击，不但更有利于发挥吉利装的效果，而且这种姿势下设计还可以完成相应的挑战。M40A4、R700、Barrett .50cal 是推荐使用的武器。

M40A3


M40A3

M40 是美国海军陆战队从 70 年代开始装备的狙击步枪，美国人认为 M40A1 是现代狙击步枪的先驱。《COD4》中的 M40A3 作为第一支可以使用的狙击枪，性能还是相当不俗的，精准度和伤害都不错。但是因为只能采用手动射击，如果不能做到一枪毙命，基本上就没有补一枪的机会了，只能再寻找其他机会。

M21


M21

M21 是由 M14 精确化得来的，直到越战后期才成为美国陆军、海军和海军陆战队的通用狙击步枪。1988 年开始被 M24SWS 取代。

《COD4》中 M21 采用了 10 发弹夹，半自动射击，射速在狙击枪里面是最快的。不过相应的子弹伤害比手动射击的 M40A3 要低。而且虽然能够半自动射击，但是连发后弹道在远距离上散布还是不小的，外加后座力的影响，想要连续命中敌人有一定难度。

Dragunov


Dragunov

Dragunov 就 是 SVD（Snayperskaya Vinyovka Dragunov），是非常著名的狙击枪，因此狙击枪惟一的黄金迷彩就给了它。《COD4》中的 SVD 和 M21 的性能非常接近，只不过在伤害上比 M21 要高一些。

R700


R700

R700 其 实 就 是 Remington Model 700，M40 系列和 M24SWS 其实都是在 R700 的基础上开发而来的。《COD4》的 R700 被设定为最为精准、强大的步枪，射击精度和伤害都是最高的。同时 R700 的后座力也是最大的。想要体验真正的一枪毙命，R700 将是你不二的选择。

Barrett.50cal


Barrett .50cal

这只武器在《COD4》中被笼统的成为了 .50cal，但是显然指的是 Barrett M82 系列。此系列是目前世界上使用最为广泛的 .50 口径狙击枪。国内有的时候也称这类狙击枪为反器材狙击枪。因为这种狙击枪的使用范围和传统击杀单体人员目标不同，甚至可以用来击杀轻型车辆和防御工事里的人员目标，或者是高价值的器材（比如雷达天线等等）。

《COD4》中的这个武器为半自动发射，后座力也比较适中，射击声音非常独特，但威力大减，实用性反而还不如 R700。



硬件集结
特企集结
劲作集结
攻略集结



Pistol

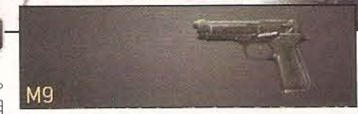
综合点评

Pistol（手枪）在《COD4》中的作用比较有限。因为在战场上玩家可以随时把手枪替换成其他人死亡后掉落的武器，所以多数情况下手枪是不会出场的。

当然也有例外情况，比如初期就可以获得的 Last Stand 能力，就可以让玩家被射杀后还有一次躺在地上用手枪射击的机会。此外手枪在初期即可装备消音器，如果身上没有携带装了消音器的武器，换消音器手枪也是不暴露自己的好方法。

4 种手枪里，M9 就是不错的选择，连发时基本上保持一条直线，因此尽管威力不大，但在近距离打死敌人也不是什么难事。

M9



M9 从 1985 年开始装备全美三军。之后也开始全面装备全美各种执法组织和警察，至今 M9 已经有了 20 多年的历史。

《COD4》中的 M9 可以说也真实再现了 M9 的特性：9mm 口径所带来的 15 发大弹夹，精准的射击和连发密闭的子弹散布，以及不错的连发速度。

USP.45



USP 全称 Universal Selbstlade Pistole，是 HK 公司为美国市场设计的新式手枪，以满足警用，执法部门和民用市场的需求。

《COD4》中的 USP.45 从外观看来其实就是 MK23，使用标准的 12 发弹夹。威力和贯穿力比 M9 要大，单发精度和 M9 差不多，但是后座力稍大，不利于连发射击。

M1911.45



M1911 顾名思义，诞生于 1911 年。由传奇人物勃朗宁设计，由柯尔特公司生产。至今已经有将近一个世纪的历史，但是依然长盛不衰。《COD4》中的 M1911.45 威力巨大，单发射击精准，连发间隔比较大，弹夹也略显不足。

Desert Eagle



沙漠之鹰是相当有名的武器。《COD4》中的沙鹰是威力最大、穿透力最强的手枪。不过强大的后座力和较长的射击间隔在近距离战斗中未必比其他手枪好用。

玩家升到 55 级后可以拿到金色版的沙漠之鹰，性能和普通版没有任何区别。

Attachment

在《COD4》中，武器的 Attachment（配件）设定是比较有特色的，各种武器在配备恰当的配件后性能能够大大的增强。可以使性能变得全面，或者在某一方面更加突出，可根据不同情况来选择配件。

Grenade Launcher

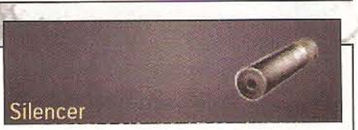


Grenade Launcher（枪榴弹发射器）是只限于 Assault Rifle 才能够使用的配件。装备一个枪榴弹发射器后将会自动配备 2 发枪榴弹。

《COD4》中的枪榴弹增加了安全距离和直接击杀的概念。安全距离就是枪榴弹在发射出去后在一定距离内不能爆炸。而在安全距离内如果枪榴弹直接击中敌人，就会判定为直接击杀，出现一个特殊的图标。玩家可以理解为枪榴弹直接"插死"了敌人，这个时候枪榴弹仍然不会爆炸，因此也不会造成误伤。

枪榴弹在《COD4》的中距离战斗中用处很大，在 Sonic Boom 的加持下只要瞄得大致精确就可以发射了，而对手还得先瞄准再开枪，即使是在网速不好的情况下也会有利。但枪榴弹一共只有两发，而且不能再装备其他配件和技能 1。远距离时枪榴弹的轨道比较难掌握，近距离则必须要求直接击杀才有效。可谓有利有弊。如果嫌 2 发枪榴弹不够用，那么就要等 Lv38 解锁 OverKill 之后携带两只装有枪榴弹发射器的突击步枪了，但如此一来就不能装备 Sonic Boom。

Silencer

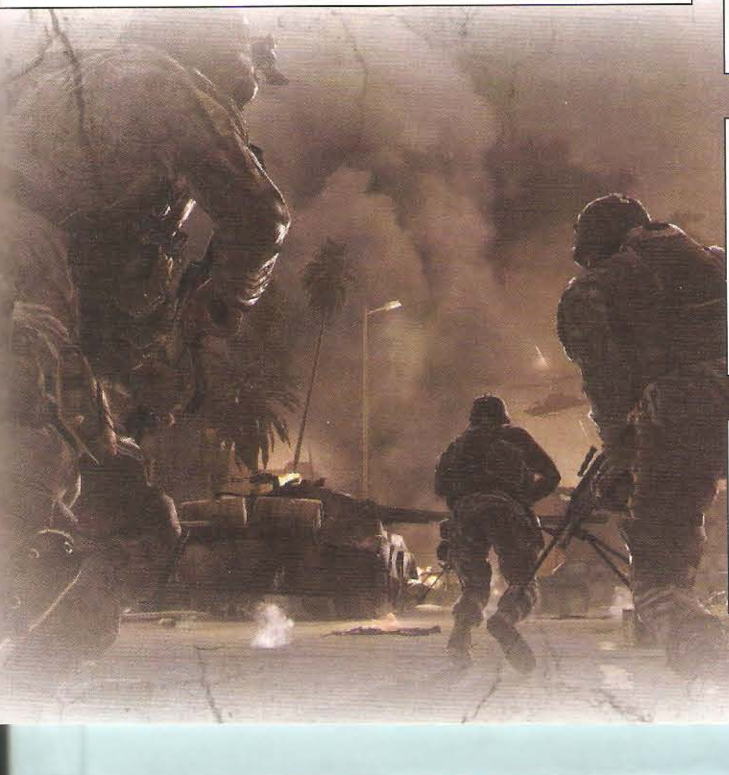


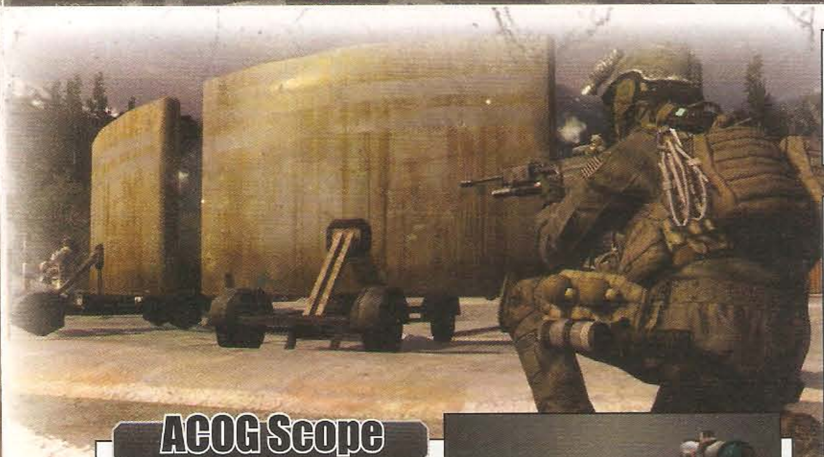
消音器顾名思义就是用来减小武器发射时声音的。《COD4》中消音器设定可以说是相当的出彩，因为在游戏中一旦你射击，你的位置就会自动被标识在左上角的小地图上，除非你装备消音器。由此一来，消音器就成为蹲点阴人型玩家必备的配件。《COD4》中除了轻机枪、散弹枪、沙漠之鹰外，其他武器都可以装备消音器。不过装备消音器之后，武器的威力和射程都会打折扣，另外也不能装备其他配件，故只适合中近距离战斗。

Red Dot Sight



红点镜，国内有时也俗称内红。其作用是用一种以红点为准星的瞄准器实现在中短距离内的快速瞄准。红点镜有很多种，《COD4》网战模式中的红点镜看起来都是一样的，外观类似于 C-More 或者 Walther 的反射式外红点。在单机模式中还出现过 EO-Tech 的 5xx 系列，可惜在网战模式中看不到。





Grip

握把也是很多武器常见的配件，目的就是增加手持武器的稳定性。在《COD4》中握把也是同样的作用，不过，COD4 中设定装备 Grip 握把之后将会不能装备技能 1。这样就大大降低了 Grip 的性价比。总的来说仅有散弹枪有一装的价值。

MELEE

近战专用的刀在《COD4》中拥有一击必杀的威力，而且用刀杀人后不会暴露自己的位置。刀的使用方法是按下右摇杆，需要注意的是出刀时如果敌人蹲下或者趴下，有可能出现挥空的情况，因此还需要用右摇杆调整出刀的角度。容易被忽视的是，处于 Last Stand 状态下时，同样也是可以出刀的。

双方如果在近距离突然遭遇时，一般人的反应是一边扫射一边拉开距离。但实际上大胆向前接近之后出刀也是可行的。另外如果已经确认敌人的位置，而敌人尚未发现你时，跑过去出刀往往会比走过来开枪更加有效，对于喜欢躲在角落的敌人尤其好用。

ACOG Scope



ACOG Scope

ACOG 是美国 Trijicon 公司的直准式瞄准镜，全称为：Advanced Combat Optical Gunsight（先进战斗光学瞄准镜）。ACOG 是望远式瞄准镜和光点瞄准镜的结合体，既有放大的功能，又兼具双目快速瞄准的功能。

《COD4》中的 ACOG 存在使得除了狙击枪之外的其他武器也可以看清较远距离的目标，不过同样的，在光学放大情况下后座力对于瞄准会有更大的影响，而且红点看不清、需要 ACOG 的情况在《COD4》中也不是多数情况，所以未必比红点镜好用。因此官方已经宣布，会在下次更新中加强它的性能。

Flash Grenades

作为非杀伤武器，闪光弹的作用是利用瞬间的强光和巨大的声响来影响目标的视觉和听觉。闪光弹扔出去后能立刻发挥效果，但如果不能完全命中的话，对手虽然会被闪住，但是眼前依然能看到图象。由于中了闪光弹也能开枪，所以此时接近敌人的话就比较危险。闪光弹和震撼弹、烟雾弹一样，都是可以一直蓄在手中的，但要注意对我方队员也有效，另外也有一定的攻击力。

Frag

就是我们常说的手雷。《COD4》中的手雷爆炸范围为上方，且不能穿墙。因此如果发现有手雷时，找个低的地点或躲在掩体后面便可保证无伤。因为手雷从扔到爆炸有一段时间，所以要想起到最佳效果，就得先按住键蓄一段时间后再松开，但注意如果蓄力时间过长的话会在手中爆炸。

当玩家附近出现手雷时，屏幕上会出现手雷的标记以示警告。如果离手雷很近的话，会出现提示让玩家按键扔回去。不过只有玩家自己扔出去的手雷以及敌人的手雷才会威胁到你，队友的手雷是没有威胁的（HARDCORE 模式除外）。

值得一提的是 Frag 如果直接砸中敌人的话，同样是有攻击力，如果打死敌人的话，也会出现和用枪榴弹直接击杀对手一样的图标。

Stun Grenades

震撼弹的性能与闪光弹接近，不过震撼弹的有效范围比闪光弹小得多。被震撼弹作用后，虽然不会像闪光弹一样完全失去视觉和听觉，但是玩家的准星会消失，移动速度都会变得非常缓慢，比闪光弹还要实用。

Smoke Grenades

烟雾弹不具备攻击力，扔出去后能立刻产生烟雾。烟雾弹的主要用途就是制造烟雾来掩护移动的，在拆弹、破坏等模式中会比较常用。《COD4》中的烟雾弹掩护效果很好，持续时间也比较长。



技能

讲完了武器和配件，接下来就是《COD4》网战模式中的重头戏——技能了。通常每个玩家可以装备 2～3 个技能（除装备枪榴弹和握把时会占用技能 1 外，正常情况下都可以装备 3 个技能）。正是由于这 3 个技能的存在，使得《COD4》的网战充满了变数。

技能 1

C-4×2（初期即有）

C-4 可以说是半个世纪以来最成功的军用炸药，在全球都是严格管制的物品，通常只用于军方。一旦选择装备 1 里面的 C-4，玩家就可以携带 2 个 C-4 炸药包上场。《COD4》中的 C-4 可以向任何地点丢置的。并且除了用遥控器引爆之外，也可以用子弹或者其他爆炸物引爆。这样设定的好处就是玩家丢出 C-4 之后，不必切换到遥控器来等待，用武器瞄准 C-4 也能达到同样的效果。另外 C-4 在《COD4》里面的有效杀伤范围也是所有爆炸物中最大的。不过 C-4 如果被敌人击爆的话，就会变得对我方也有攻击判定。

RPG7×2（初期即有）

RPG7 相信大家都不会陌生，是一种无制导的反装甲火箭弹。由于历史悠久，成本低廉，容易生产。目前仍然在一些动荡地区被广泛使用。

《COD4》中的 PRG7 作用起来和枪榴弹类似，不过弹道不同，爆炸伤害范围也比枪榴弹大的多。速度比较慢，对于中短距离的敌人比较有效，远距离的话，对方比较容易躲避。另外对于敌人召唤出的直升机，RPG7 效果也很好。由于没有安全距离，在近距离使用的话，会误伤自己。

Special Grenades×3（初期即有）

COD4 中的 Special Grenades 是 Flash Grenades（闪光弹），Stun Grenades（震撼弹）和 Smoke Grenades（烟雾弹）的统称。玩家可以在 Special Grenades 的设置中选择一种。如果选择装备 1 中的 Special Grenades×3，则可以携带 3 枚上场（默认是 1 颗），但是不能同时携带不同的 Special Grenades 上场，而且对烟雾弹无效。





Claymore×2（23级习得）

M18A1 Claymore地雷是一种定向人员杀伤地雷，诞生于上世纪60年代越战中。

《COD4》中的Claymore采用的是电子感应引爆的方式，并且还原了Claymore的指向性。不过对于刚进入感应范围内的敌人，引爆后未必能保证击杀。而且红色的感应光束还容易被敌人发现。因此在放置Claymore的时候尽量放置在隐蔽位置，掩盖感应射线。当然装备Bomb Squad的玩家还是可以发现对方Claymore的位置。如果发现对方的Claymore，可以直接射击，引发爆炸，进行拆除。Claymore和C-4一样，被敌人击爆的话，就会对我方也有攻击判定。对付Claymore的最好方法，其实是快速奔跑，因为Claymore的爆炸范围其实也只是感应射线的范围，而从触发到爆炸还是有一定时间的，所以若能跑过去，就会安然无恙。

Claymore的有效时间为玩家苏生前，因此在有条件苏生的模式如司令部、拆弹中，就算玩家阵亡后也会有效，这点需要谨记。

Frag×3（41级习得）

《COD4》默认每个玩家可以携带一枚手雷，通过这个装备，玩家可以把携带量提升到3枚。手雷在特定模式如司令部中，会有极大作用。这个技能应该是大部分玩家在技能1上的首选。

Bomb Squad（14级习得）

装备这个技能后，地图上所有放置的爆炸物如地雷，C-4和炸药包等会有明显的骷髅标记，在特定条件下有一定用处。

Bandolier（32级习得）

装备这个装备后，玩家携带子弹的数量会增加一倍。通常携带子弹的数量是3个弹夹。装备这个技能后会变成6个。不过《COD4》中因为节奏比较快（死的容易），而且还可以捡起其他玩家死亡掉落的武器，所以这个技能用处很有限。

综合点评

在技能1中，最常用的是Claymore×2和Frag×3。Claymore×2是典型的防御手段，对于喜欢蹲点的玩家来说，有Claymore守住自己的背后是最佳手段。就算Claymore炸不死来犯者，敌人引爆时发出的巨大声响也足以提醒玩家了。在敌人经常出没的地点，或是重要目标附近（如拆弹模式的爆破点）安放，也经常能收到奇效。在没有Claymore×2时，可以用C-4×2来代替。C-4×2不容易被发现，爆炸范围远，但必须主动引爆，因此比较麻烦；Frag×3则是最强的进攻手段，运用得当的话可以杀伤大量敌人。不过Frag×3的出现时间很晚，之前建议用Special Grenades×3来代替。

技能2

Stopping Power（初期即有）

这个技能作用是增强子弹伤害。对于惯于隐蔽、射击精准的玩家来说，这个技能可以说是首选。对于狙击手来说，个人认为也是必须装备的。

Juggernaut（初期即有）

这个技能的作用是增加玩家血量。对于喜欢冲锋和近战的玩家来说，我推荐使用此技能。因为在近战中同水平玩家较量时机会接近五五开，血多者无非更容易生存下来。

Sleight of Hand（20级习得）

这个技能的作用是加快Reload。相比技能2的其他技能，这个技能作用比较小。不过对于喜欢近战的玩家来说，这个技能还是有一些作用的。

Double Tap（29级习得）

增加武器射速。在《COD4》中开镜瞄准点射是相对更有效的杀伤手段，而开镜点射中对于射速要求不高，高射速带来的也是准星剧烈的抖动。因此这个技能的作用也是很有限的。

OverKill（38级习得）

装备这个技能后，玩家将可以携带两把主武器上场。每把主武器都可以装备所有的装备，这样可以形成一定的组合，比如Sniper Rifle+SMG，M4+M14等等。从而达到全面的作战能力。但是由于在实战中捡枪非常容易，为此牺牲技能2的空格实在有点划不来。不过若是带上两把突击步枪，可以使枪榴弹的携带量从2发变成4发，这点还是比较划算的。

UAV Jammer（11级习得）

在COD4中，连续击杀3人，就可以呼叫UAV。UAV是一种现代战争中常用的无人侦察机，通常个头很小，针对局部战场，可以进行扫描监控战场的位置。装备了此技能之后，玩家将不会被UAV侦察到。因此对于经常固定在某个位置的人来说是非常有用的，而对于已经习惯于用UAV来定位的敌人来说，采用这一技能无疑会对其造成致命打击。

Sonic Boom（初期即有）

这个技能的作用是增加爆炸伤害。可以作用于一切爆炸物，包括手雷、枪榴弹、地雷、C-4。从效果来说还是很显著的，比如枪榴弹，装备了这个技能后，枪榴弹误差大一些也不要紧，都可以对敌人造成有效的杀伤。因此这个技能常常被枪榴弹使用者，装备3颗手雷的玩家所采用。

综合点评

技能2是最为重要的，仅有Double Tap不算实用。一般玩家的选择都是Stopping Power、Juggernaut。当然这并不是说其他技能都不实用，大家可以参照上面所说的情况自己选择。

技能3

Extreme Conditioning（初期即有）

这个技能的作用是增加玩家Sprint（疾跑）的时间。疾跑在《COD4》中的作用很大，基本上需要移动穿越没有掩体掩护的区域时，尽量都要使用。推荐使用微冲和霰弹枪的玩家装备。

Steady Aim（初期即有）

这个技能的作用是提高武器连发的精准度。在不举枪的状态下连射时，准星的跳动范围会明显减小，这样在近战时就有利了。

HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE

Last Stand（8级习得）

装备这个技能后，被射杀之后可以有机会掏出手枪再射击一段时间，还可以使用匕首近身攻击。但是不包括被炸死、爆头、枪榴弹直接击杀和小刀捅死的情况。不过这个技能对于有经验的玩家来说作用不大，与同一性质的 Martyrdom 比起来差太远了。

不过 Last Stand 状态下打死人可以拿到两倍的分数，在 Team Deathmatch 模式中正常情况下杀一人可拿 10 分，Last Stand 状态下就是 20 分了，在 Search and Destroy 模式中就变成了惊人的 100 分！而且不限于用手枪或刀杀人，只要此状态下敌人被你打死（如敌人被你之前扔出的手雷炸死或踩了你之前埋的地雷），全部都算两倍分数！

Martyrdom（17级习得）

装备这个技能后，无论如何被杀死，都会直接在尸体位置产生一颗手雷。而且手雷也会根据装备 Sonic Boom 的情况进行强化。这个技能是非常有用的技能，通常会让人防不胜防。即便是有经验的玩家也可能因为大意，或者被周围其他东西事情影响而去忽视这颗手雷。喜欢冲锋到敌人堆里面的玩家更是推荐使用，如果地形合适的话，甚至会形成无解的绝杀。不过在 HARDCORE 模式中要慎用此技能，很容易杀伤友军。

Deep Impact（初期即有）

这个技能的作用是增强武器穿墙的伤害。《COD4》中对于穿墙伤害是十分重视的。绝大多数墙体，掩体都可以穿透造成伤害。一些重武器比如轻机枪，穿墙伤害十分可观，装备此技能之后效果更加明显。对于那些原本穿墙伤害就比较低的武器，就没有什么增强的必要了。

Iron Lungs（26级习得）

此技能的作用是增加狙击手稳定瞄准的时间。介绍狙击枪的时候提到过，玩家可以通过按住左摇杆来稳定瞄准。这个技能就是用来增加稳定的时间的，因此是狙击手必备的技能。因为不增强的话，能够稳定的时间实在是太短了。

Dead Silence（44级习得）

装备这个技能可以减少移动时所产生的时间。《COD4》对于声音的处理非常出色。通过好的音响设备可以准确地判别出对手附近的位置。因此减少移动时产生的声音无疑可以让移动更加安全。

Eavesdrop（35级习得）

装备这个技能后，可以听到附近玩家的对话。这个对话不仅仅包括玩家使用语音的对话，还包括诸如“Enemy Neutralized”、“Frag”之类自动发出的声音。不过作用并不算大。

综合点评

个人推荐的技能 3 选择有：Martyrdom、Dead Silence、Deep Impact、Iron Lungs。Martyrdom 在之前已经分析过了，在实战中其命中的几率并不低。Dead Silence 是喜欢阴人、偷袭的玩家的选择，配合消音器、UAV Jammer，敌人完全只能通过肉眼来判别你的位置。Deep Impact 则是特定枪械的首选，不过作用并非想象中那么夸张，毕竟其效果是增加子弹穿墙的威力，而非提升子弹穿墙的效果。Iron Lungs 则是狙击手必备之物。

实用组合举例

隐身型

AK47（消音器） + Special Grenades×3（震撼弹） + UAV Jammer + Dead Silence

采用如上组合后，除非被敌人看见，不然是完全不会暴露的。因此很适合喜欢蹲点或从后方偷袭的玩家。不过，由于游戏中有死亡回放，所以还是得打一枪换一个地方。

适用地图：AMBUSH、BOG、COUNTDOWN

防御型

M60E4（红点镜） + Claymore×2 + Stopping Power + 任选

M60E4 是一把可远可近的枪，而且装弹数量多，因此担任防御工作是最好的。Claymore 则是保护自己不受偷袭的利器，当听到 Claymore 被破坏的声音就得提高警惕了。另外由于 M60E4 在远距离也不弱，这个组合同样适用于喜欢蹲点埋伏的玩家。

适用地图：BACKLOT、BLOC、CRASH、PIPELINE、STRIKE

近战型

MP5（红点镜） + Frag×3 + Juggernaut + Extreme Conditioning

这套组合的用意是提高近战的生存率，MP5 在近战中的超大攻击力再加上提高后的生命力以及超长距离的奔袭，足以使玩家一击得手后撤离至安全位置。对技术有自信的玩家可以把装备 2 换为 Stopping Power，而在 VACANT 这种空间狭小的地图不妨将装备 3 换成 Martyrdom。

适用地图：CROSSFIRE、DOWNPOUR、SHIPMENT、VACANT

投机取巧型

M16A4（枪榴弹） + Sonic Boom + Martyrdom

中国玩家在网战时遇到信号不好的情况比较常见，这里推荐的投机型组合就是专门针对这种情况的。枪榴弹的特性已经介绍过了，即使信号不好，中距离战用枪榴弹的话依然有一定优势。另外这套组合对于拆弹模式的攻方也非常有效。

拆弹防御型

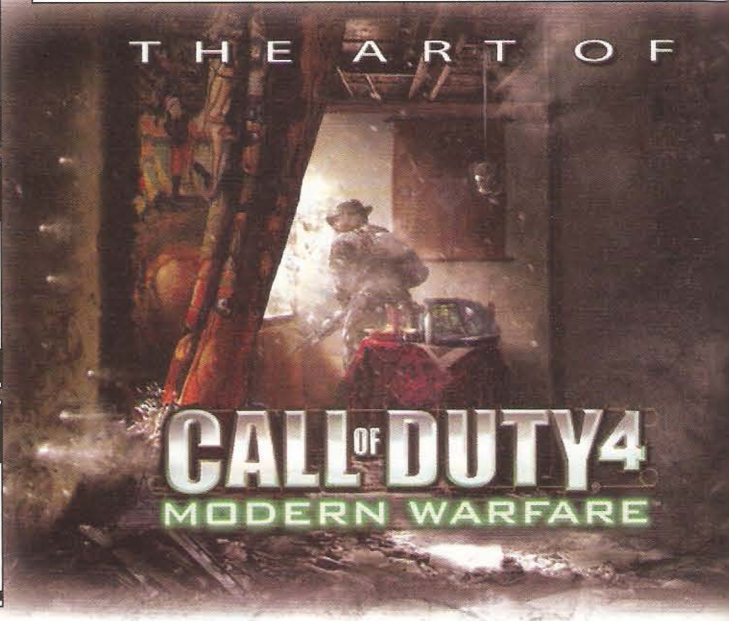
Claymore×2 + Stopping Power + Martyrdom

拆弹模式守方专用专用组合。Claymore 安放在关键地带，两把主武器可选择一远一近，再加上死后扔雷，无论远近生死都对敌人造成致命威胁。

狙击专用型

Claymore×2 + UAV Jammer + Iron Lungs

狙击手专用组合。用了 UAV Jammer 后仅会在开枪时暴露目标，用 Claymore 可防止别人从身后来偷袭你。铁肺则是增加命中率的好能力。对于没有爆头自信的玩家，也可以换装 Stopping Power。



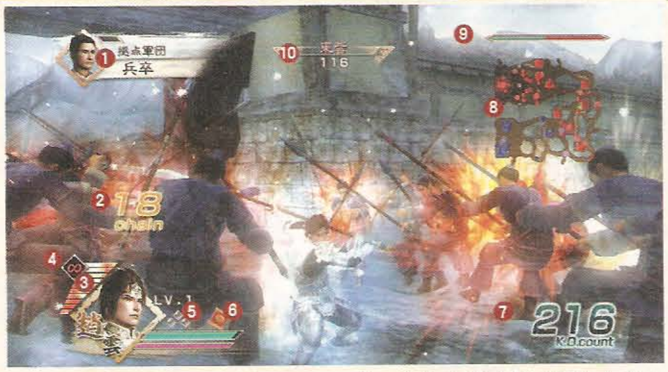
本作绝对不能称为完美，它甚至还有很多缺憾，但作为高人气作品的续篇，它依然成为2007年中国玩家最喜欢的PS3游戏。尽管本作也有X360版，不过对于大部分玩家来说，在PS3上体验这一款PS系大作的续作才是最合适的。目前本作还没有推出资料篇和续作的消息，但想必这只是时间的问题，还没有入手的玩家不妨考虑一下。

真·三国无双 5	Koei	动作
PS3 真·三国无双 5		日版
2007 年 11 月 11 日	1～2 人	6800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

通关时间：每个剧本4个小时

文 纱迦 美编 anubis





画面解说

①**敌人情报。**
②**连舞数。**即连击数，影响连舞槽。
③**连舞计。**蓄满后连舞等级就会上升1级。
④**连舞等级。**从大到小依次为∞、3、2、1。
⑤**辅助效果计。**在战场上吃到特定道具后会闪光，橙为30秒内攻击力2倍，绿为30秒内防御力2倍，蓝为30秒内移动速度上升，紫为10秒内无双槽不减，黄为30秒内连舞等级保持∞。
⑥**传书。**表示当前拥有传书的数量，最大3个。传书是发动特殊技的道具。
⑦**击破数。**表示当前的杀敌数。
⑧**地图。**这部分会在后文单独解说。
⑨**士气值。**蓝为我军，红为敌军，黄为第三势力。
⑩**据点驻守人数。**

基本操作

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视点操作
R3(按下右摇杆)	视点变为前方
十字键↓	呼唤坐骑
L1+左摇杆	防御状态中移动
□	连攻击
△	强攻击(可蓄力)

键位	功能
×	跳跃/上下马/爬梯子
○	蓄无双槽/无双乱舞
L1+□	小杀阵攻击
L1+△	大杀阵攻击
L1	防御/受身
L2	特殊技
R1	回避/(马)跳跃
R2	切换地图
SELECT	表示姓名和体力
START	战场情报画面

基本攻击方式

本作的攻击方式比之前的诸作都要丰富，注意地面连攻击、地面强攻击、骑马连攻击会与连舞等级挂钩。

本作的攻击方式相生相克，简单地说，返技克连攻击，强攻击克返技，连攻击克强攻击，无双乱舞克一切攻击。



连攻击	□连按
强攻击	△连按
蓄力强攻击	△按住
小杀阵攻击	L1+□
大杀阵攻击	L1+△
弹挡	防御中□
弹飞	防御中△
小冲刺攻击	前冲中□
大冲刺攻击	前冲中△
小空中攻击	空中□
大空中攻击	空中△
骑乘连攻击	骑马□连按
骑乘强攻击	骑马△
特殊技	L2
无双技	○

模式简介

无双モード：无双模式，即各武将的故事模式。本作共有17名角色有无双模式，每个角色的无双模式都有6关。
フリーモード：自由模式。可以用已经取得的武将来挑战打出来的关卡。无双模式和自由模式中各角色的能力是共通的。



チャレンジモード：挑战模式。这里有5种玩法，玩家的成绩还可以登录到网络上进行世界排名。
幕舍：在这里可以查看目前培养的角色和军马的情报。将1名角色练至最高的50级后，还可以取得该角色的台词鉴赏模式。
事典：历代都有的历史知识介绍。
オプション：更改游戏的各种设定。
再开：当玩家在战场上进行中断储存后才会出现。

连舞等级

连舞等级会影响玩家地面连攻击、地面强攻击、骑马连攻击的变化。连舞等级从大到小依次为∞、3、2、1，连舞等级越高，玩家使用的技巧也会越来越丰富。而提升连舞等级的方法就是打出高连击数。连击数越高，连舞计就越容易提升，蓄满连舞计就可以令连舞等级提升1级。成功使出一次杀阵攻击，可以让连舞计增加1格。因为连舞计越往后越难蓄，所以到后期多用杀阵攻击会比较省事。

玩家在打出连击时如果被击倒或击飞，连击数就会消失，强力攻击甚至会导致连舞计减少。而连舞计也会随着时间而缓缓衰减，因此玩家必须不断攻击来维持。为了维持连舞等级，拥有一匹具有“连舞维持”能力的马会好很多，这样在赶路时就无须担心连舞等级下降了。

特殊技为强袭的角色发动特殊技，或是在战场上吃到连珠，都能令连舞等级上升至∞，但时间结束后就会恢复到当前最高等级。在战场上吃到华佗膏的话，除了和过去一样能够加满体力和无双外，连舞等级也会涨至最大。



难度

本作共有5种难度可供选择，从高到低依次为修罗、达人、难しい、普通、易しい。游戏初期可以选择3种难度，将任意一名角色的无双模式通关后可以选择达人难度，将魏蜀吴他四大势力各通关一名角色后可以选择修罗难度。



存档



本作和4代一样，在战场上中断储存是有次数限制的，其中易しい难度次数无限，普通难度为3次，达人和难しい难度为1次，修罗难度不能中断储存。注意在电脑询问你是否要保存时，如果先选择“はい”，之后即使反悔也会消耗1次存档机会。进入オプション后也可以手动选择保存和读取。

连攻击

连攻击是本作的主要攻击手段，玩家只要一直按□键，就可以不断攻击下去。但刚开始玩家按□攻击发动连攻击时，大约4击后就会回到初始状态。当连舞等级提升后，不断按□攻击而产生的变化就会大大增加，到最后的∞级时才会出现真正强力的攻击手段。不过和以往不同的是，本作的连攻击其实并不是必定成立的连续技，这大概是出于平衡性的考虑，不然连按□键就能将任何对手致于死地，这样就太无趣了。但游戏的手感也因此下降了不少。



本作引入了全方位防御的概念，因此只要对手采用防御姿态，连攻击就没有用了。此时应该及时收手，不然有可能遭受返技。

强攻击

以往系列强调的是以△来取消□的动作，在本作中△发动的强攻击无论在哪一段连攻击后使用都是完全一样的。不过强攻击的实用性一般都要超过以往的△攻击，很多角色的最后一击都是360度全方位攻击，此外强攻击每一段均带破防效果。强攻击也受连舞等级影响，升到最高级的∞后才能使用全部攻击。

不过强攻击虽然强势，但是发动速度慢，中途有可能随时被敌人的连攻击中断，因此不能乱用。

防御及返技

因为连攻击行云流水、毫无空隙，这回的防御可以在移动中使用，而且是360度周身无缝隙的。不过相对的，这一代破防的攻击也相当多，强攻击、无双、特殊技都具有破防效果。敌人在使用这些招式时身上会发光，此时就得特别小心了，如果没有把握用强攻击、杀阵攻击、无双和特殊技中断敌人的动作，尽量赶快逃走。



返技在本作中依然存在，只要在防住敌人攻击后输入指令就可以使用返技。返技的指令输入有效时间非常长，可以说一点难度都没有，其中防御中□为弹挡，其效果为令对手陷入硬直状态；防御中△为弹飞，可以击倒前方的大批敌人且带属性。推荐单挑时用弹挡，群殴时用弹飞。不过遇到敌人的破防攻击时，因为根本就不会做出防御的动作，所以也无法发动返技。

杀阵攻击

杀阵攻击其实就是投技，不过每名角色的杀阵都不一样。杀阵动作成功后全身无敌，且每次能增加1格连舞槽，而且必定能中断敌人的动作。用杀阵攻击打死敌将后出现的武勋包还会翻倍。杀阵攻击分□和△两种，出招速度慢，△比□还要更慢一些。

注意杀阵攻击只有在命中正前方的敌人后才能形成完整的攻击（部分角色的位置可以稍微偏一点儿），否则只会使出起手式，此时就非常危险了。因此杀阵攻击的实用性其实不算高。

前冲攻击

本作中当角色移动到可以使用前冲攻击的距离时，身上会出现一道光，此时按□或△就能使出前冲攻击。前冲△速度慢，但威力大。前冲□速度快，不少角色还附加致晕效果。

骑马时没有前冲攻击，但前冲中按R1可以策马跳跃。用这一招可以跳过不少障碍。本作的坐骑跳起落地时没有攻击力，因此感觉非常差劲。不过当坐骑拥有"飞翔脚"技能时，从高处落地时就有攻击力了，而且当武将拥有"马术"技能时，配合"飞翔脚"在平地起跳就能产生攻击力。

无双

无双槽满的时候就能发动无双乱舞。血红或武器上具有"真乱舞"技能时可以发动真·无双乱舞。两人双打时，靠近一起放无双可以发动激无双乱舞。本作的无双乱舞持续时间长，自带破防效果，无双槽消耗慢，结束动作判定大，非常实用。而且可以和武器上的一闪属性并用，即使是修罗难度下的敌总大将也有可能被一套无双就搞定收工。

锷迫

锷迫就是拼刀，本作中敌我双方进入拼刀画面后，会出现力度槽。如果能取得完全胜利，就可以发动华丽的杀阵攻击。这个杀阵攻击同样是完全无敌的。每位角色的锷迫杀阵攻击都是相当华丽的，非常有一见的价值。



战功目标

游戏中每关都有3个战功目标，只要完成1个战功目标，就能获得1件武器和一定数量的武勋，在高难度下武勋数量还有加成。战功目标可以在进入关卡之前查看，在游戏进行中也可以随时查阅完成情况。其中黑为进行时，绿为成功，红为失败。

很多角色的出现条件都是完成每关的某个战功目标。玩家在无双模式和自由模式中完成过的战功目标会被记录下来，在自由模式中可以查看目前已完成的战功目标。

回复道具

本作的回复道具出现规律与过去不同，打死敌兵后最多只会出现体力+50的包子。要想补充体力的话，必须到我方据点去补充，我方据点每隔一段时间就会在中央出现回复道具。

此外在战场上会有坛子出现，本作的坛子中必定会有回复道具，不过数量很少。相对的，战场上的木箱里必定会有马鞍（即过关后得到一匹马）。全战场道具情报可以在后面的地图里查到。

特殊技

特殊技是本作的重要系统。特殊技分为5种，每种特殊技还有很多强化效果。特殊技必须在在战场上取得传书后才能使用，传书是在战场上随机出现的，打败据点兵长后出现的几率较高。发动特殊技的方法是按L2键。特殊技的威力相当大，而且特殊技发动后打死敌人出现的武勋包数量和质量都会上升。



火计 从身边出现火焰焚烧敌人。在据点和城池中使用火计有特效。火计本身攻击力就很强，搭配上技能业火以后攻击力有显著提高。地势越狭窄，效果就越好。在据点和城池中使用的时候，据点和城池会一直保持着燃烧状态，在里面的所有敌人会随时间流逝损失一定量的HP。

火计的代表人物是诸葛亮。当他学会火计相关的全部技能后，一把火就可以烧得敌人丢盔弃甲，如果再辅以马上攻击，即使有大批敌将袭来也无需担心。但是其他使用火计的角色就远远不如诸葛亮这么厉害。

神速 移动时进入高速狂奔状态，此状态下按□和△会有不同的攻击动作。在骑马时也能发动。神速可以在短时间内将武器属性全部发挥出来，无论是奔跑还是普通的攻击。神速的辅助效果分身非常厉害，每个分身都有不输于本体的攻击力，还可以包含在无双中使用。

神速的代表人物是赵云和貂蝉。前者在高速狂奔状态下连按△可以使出撑杆跳的新动作，其他角色都没有类似的设定，这大概就是传说中的"主角威能"吧。貂蝉则是因为具有分身而一举成为最强的神速战将，一举成为本作最强的角色之一。不过并不是所有的神速角色都很强劲，如小乔等人在高速狂奔下的出招频率很有问题，自然也强不起来。

强袭 发动后连舞等级变为∞，且攻击不容易被敌人中断。红血时发动强袭，效果会上升。强袭技能类似于背水阵，虽然攻击不受敌人影响，但若是受到大量攻击会产生强烈的硬直效果，很容易被敌人秒杀，因此一定要留一条无双槽以备不时之需。但在非密集包围状态下，强袭是相当强悍的。强袭的另一个用处是拆毁建筑物，就连需要冲车才能弄开的大门，发动强袭后也能徒手拆除。不过耗费一个特殊技去拆门的确太不值了。

强袭的代表人物是吕布。

齐射 从空中出现箭雨援护。齐射的特殊效果是对弓兵一击必杀。齐射发动后，大量箭雨落下使得无双槽加得飞快，还附带各种状态攻击。速射、广射、延长、雷矢、冰矢……每个辅助效果都很强，基本上一发动敌人就只能等着收尸了。

齐射的代表人物是孙尚香和袁绍。孙尚香的冰矢发动后可以让遍地开满冰花银树，袁绍的雷矢可以打得敌人溃不成军，齐射所到之处遍地都是道具，用来练级也相当不错。

落石 召唤石块从天而落，砸中敌人能造成较大伤害。落石攻击力虽然尚可，但命中率一般，频率无法提高，也没有太好的附加效果。落石在山坡上使用时效果还不错，石头会滚下山坡砸到下面的敌兵。

落石的代表人物是司马懿。



据点

本作中的据点都有一定的驻守人数，把守据点的人全部消灭之后就可以占领该据点。据点驻守人数会显示在画面正上方，在据点中每消灭1个杂兵就算消灭1人，打死1个副长算消灭20人，打死据点兵长可以立刻攻下该据点。不过据点兵长仅会在大型据点的守军人数削减到一定数量后才会出现。

除了普通据点外，游戏中还有射击台这样的据点。该据点多在一些高处，里面的守军全是弓箭手。只要杀够一定数量的弓箭手就算制压。不过射击台里不会出现回复道具。



包围战

在战场上有时会听到锣响，此时敌兵会迅速摆成一个圈，把玩家和敌将包围起来，这就是包围战。包围战和3代的单挑比较类似，不过有时会出现玩家以一敌多的局面。此时玩家要特别小心，因为包围战时敌将的AI和能力都会上升，而且玩家不能靠近边界，不然就会被敌兵戳回来。相对的，在包围战中打败敌将的话，得到的奖励也会增加。



如果不想打包围战的话，可以放无双乱舞脱离，或是观察包围网是否有缺口，从缺口处逃走。最简单的方法就是听到锣声后立马逃之夭夭。

敌人行动

从3代开始，敌将在给自己加状态或使用无双乱舞前，身上会发光。本作则略有不同。当敌将身上发黄光时，表明敌将要使用强攻击，此时及时抢攻可以将其打掉；当敌将身上发红光时，表明敌将要使用无双乱舞，此时要用杀阵攻击、强攻击才有可能将其中断。对于刚开始游戏的玩家来说，按一两下强攻击估计就快挂了。



高难度下因为敌将会积极使用返技，玩家不能贸然出手，这样与敌将对阵时玩家往往会采用防御来观其变化。此时就要特别注意敌将使出发光的动作，如果感觉来不及就要及时逃走，使用无敌的杀阵攻击也是一个办法。如果敌将出连攻击，就直接用弹挡就行了。

本作也保留了和以前一样的斗气武将设定。当敌将身上被红光包围时，就表明该武将在本关特别厉害(如虎牢关的吕布)，玩家必须特别小心。

军团相关

战场上的武将、士兵均是以军团为单位行动的，当玩家打倒了军团的首领时，该军团配下的士兵和将领都会撤退。电脑军团间的战斗依然是由兵力和士气来决定的，不过本作取消了过去将士气量化为数字的做法，改为以上升下降的状态来表示。玩家如果在友军身边消灭敌将，会鼓舞友军战意上升(也就是士气上升)，在学会相关技能后还能增加鼓舞的效果。特定事件后会出现士气大上升或大下降的情况，如夷陵之战中的刘备军，玩家得特别注意。

电脑军团还会使用独立，这也是本作新增的设定。所谓独立，就是将军团的副将独立成一支单独的部队，等于是多了一个军团，当然原军团的实力会下降。



武勋包

本作设置了很多让武勋包增质增量的方法，让玩家在练级的时候也不会感到无聊。具体归纳起来有4种：



特殊技：通常杂兵被打死时不会出现武勋包，但如果以特殊技打死杂兵则有几率出现。如果以特殊技打死敌将，则会出现大武勋包。

杀阵攻击：被杀阵攻击击毙的敌将，会留下比正常情况下高一级的武勋包。

奇袭：利用高低差奇袭，敌人就会陷入混乱之中。此时不但敌人的防御力会下降，而且出现的武勋包的数量和质量都会增加。

包围战：在包围战中击败敌将，会留下大武勋包。

技能

本作的技能采用的是地图式的学习方法。由于到50级肯定能全部学满，因此学习技能也就是个先后的问题。



通常我们锻炼武将都是先走满连舞MAX为主。不过对于特殊技强劲的角色，应该优先提升特殊技的效果，这样可以尽早在合肥新城练级。

在特殊技发动状态下消灭敌武将的功勋是200点(通常情况下普通武将为50点，无双武将为100点)，所以我们一开始就要把角色的特殊计相关技能加满。300人加一书的技能获书是最优先考虑的。其次是有斗志技能的，也要优先加，关系到无双发动频率。能力系和连舞系的可以暂缓，牛步、破甲、大喝这种也可以暂缓一下，而神速指挥和战斗指挥能早加也要早点加，关系到点数加算，这样一来，一场下来可以把经验提高到最大化。因为合肥新城战斗完全就是靠无双和特殊技吃饭。



全部技能的作用有表单独说明，这里仅对"马术"进行额外说明。"马术"仅在战斗中有效，对马的育成并无任何加成。马术可以临时提升1级马的等级，也就是说Lv5的马在有马术技能的武将手里，可以发挥出Lv6的实力。各项能力增加约为20%左右，且属性发动概率明显增加。另外飞翔脚的发动条件是从高处落下，但有马术的话从平地起跳也可以发动技能，实用性大增。

快速练级法

Lv1~Lv15

没练过的白板武将推荐从易しい难度下的官渡之战・曹操军开始打。夏侯惇传第3章，典韦传第2章，张辽传第1章，曹操传第2章，关羽传第3章都是此关。官渡之战没有斗气武将，而且不需要敲开厚重的城门，直接冲进去杀就可以了，回复罐子也不少，就在本阵附近。惟一需要注意的就是总大将袁绍的齐射特殊计。

Lv15~Lv25

约20级时就可以去刷易しい难度下的合肥新城之战・魏军了。典韦传第6章，张辽传第6章是此关。本关虽然敌人总大将孙权有斗气，身边的虾兵蟹将有五六名。但杂兵众多，掌旗兵更多。随之带来的则是满地的辅助道具。在这些道具的帮助下，配合无双则可以顺利过关。速度快的话，还能够顺利完成3个任务目的。加上难度为最高的六星，即使在易しい难度下也可以刷出十分满意的武器。

Lv25~Lv50

约30级且角色有了比较好的武器之后，就可以去任何关卡去扫荡了。高效率的屠杀杂兵加上任务的完成，任何关卡在努力之下都可以获得非常理想的回报。推荐以下几个关卡：合肥新城之战(魏军)、五丈原之战(蜀军)、虎牢关之战(吕布军)。

军马

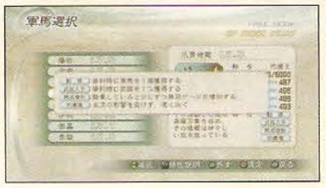
在战场上击碎木箱或是打死部分敌将，就会出现马鞍，吃掉之后过关就能拿到一匹新的军马。如果玩家的坐骑拥有“劝诱”能力，还可以额外获得一匹。这次的军马除了能够提供速度上的优势外，还附带各种技能，具体如下：

连舞维持	骑马时连舞计不会随时间减少
无双增加	骑马时无双徐徐增加
武器入手	过关后额外得到一件武器
劝诱	过关后额外得到一匹军马
防矢	跑动中可以弹飞弓矢
飞翔脚	从高处落地后会发出冲击波，有攻击效果(栗色马限定)
猛攻脚	撞人的威力上升(深红色马限定)
突破脚	遇到任何敌人都不会停下来(土黄色马限定)
赤兔魂	速度与赤兔马一样最快，和赤兔外观一致(红马限定)
的卢魂	水中速度不减，和的卢外观一致(白马限定)
绝影魂	不会落马，和绝影外观一致(黑马限定)

军马的能力提升和习得技能都是在升级后学到的，而升级同样靠武勋。不过军马的武勋与人不一样，除了过关后拿到武勋，骑马时杀敌才会增加武勋。军马最高为5级，并拥有1种属性外加最多4种特性。普通的马在升级后会获得前面5种中任意2种。并且



附上炎、冰、雷3种属性中任意一种属性。而后面6种技能则必须是特定马匹修炼才会获得的技能。如何来判断是不是特殊马呢？答案是通过评语来推断。评语分为前后两个部分，每个部分各有4种评语，其含义分别如下所示。その达观した瞳は森罗万象を收め、その体躯は神しい气を放っている便是最强的军马，只有这种马才有可能练出最后6



种技能。也就是通常所说的森神马。

その瞳は遥か远く一点を见つめ	一项能力成长很快
その瞳は左右をくまなく见据え	两项能力成长很快
その澄んだ瞳は广く世を见渡し	三项能力成长很快
その达观した瞳は森罗万象を收め	所有能力成长很快
その体躯は幼驹の倾から秀でている	初期能力高，成长率低
その体躯は均整がとれている	初期能力中等，成长率中等
その体躯は底知れぬ力を秘めている	初期能力低，成长率高
その体躯は神しい气を放っている	初期能力高，成长率高

这次的名马只有通过反复刷马才可以获得。而红色赤兔属于最难刷的马种，绝影次之，的卢最容易。且马的获得纯粹依靠游戏时间，和难度关卡并没有任何联系，武将有开运能力的话会好一些。

另外过关后获得的军马，与玩家在本关内拿到的武器数量有关（含战功目标奖励的武器）。只要设法改变入手的武器数量，用战场中断存档可在一关尝试多次组合。推荐在官渡之战进行尝试。

练马心得

一匹拥有4项技能的军马无疑是大家的首选，要想获得这样的神马，必须满足以下两个条件：必须是森神马，全能力超过485。但要注意的是，这两个条件只是获得神马的必要条件，也就是说就算你满足这两个条件，也未必能拿到神马，这就需要玩家去调配。

首先，马的能力成长和学会的技能是可以用反复读档来改变的，但战场上的中断记录无效，要想改变的话必须重新打，因此一定要做好存档以调整技能。游戏中马匹每关最多可以获得1600点的经验值（600点关卡奖励和1000点马上杀敌奖励），而升到满级需要5000点经验值，因此玩家不可升得过快，以免错过技能取得的时机。

3级	学会1种属性以及防矢、劝诱、武器入手中的任意一个技能，或没有学会任何技能
4级	学会无双增加、连舞维持中的任意一个技能
5级	学会六大特殊技能中的任意一个，加上3级、4级时未学会的任意一个技能

尽管可以用反复读档来改变能力，但每次升级时能力成长终究是有一定范围的。因此如果前期成长不够或是初期能力不够，到后期有



可能出现再怎么读档也没用的情况。因此建议大家在练森神马时，先从Lv1留一个记录。如果练到最后发现有能力不足的情况，记下来回到Lv1的时候，重点控制该项能力的高速成长，便可避免悲剧发生。而马的育成情况其实同样是受时间影响的，因此不建议玩家在培养马上花太多时间。

角色等级

本作角色最高50级，等级上升是通过获得武勋来实现的。角色的等级上升之后，除了会提升能力外，还可以获得1点技能点用以学习技能。每个角色都有49个技能有待学习，从1级升到50级正好全部学满。

武勋的获得方法主要是在战场上吃到武勋包，武勋包分为大、中、小、微4种，分别对应200点、100点、50点、10点武勋。除此之外，完成战场目标、百人斩、过关也能获得一定的武勋。不过千人斩后就不会再获得武勋了。



时间刷马法



这个部分已经有点邪道的意思了，想省点力气的玩家不妨跳过。

前面已经说过了，本作刷马与时间有关。准确的说，就是当玩家进入游戏的某一个时刻，就已经决定了玩家将在本关获得怎样的马。这个原理和《真・三国无双4》刷护卫武将有异曲同工之妙，不过PS2的光头情况各异，再加上各种直读的性能不同，还有D版盘的质量参差不齐等等，PS2版用时间刷护卫武将时玩家必须根据自己的情况来调整时间，而PS3版的误差就要小得多。

玩家可以首先来一个测试：将主机时间调整为任一时刻，然后按照同样的步骤进入游戏的任一关，你会发现不管你怎么改变关卡的打法，拿到的马匹都是一样的。这就是时间刷马法的原理。不过比《真・三国无双4》要好的是，如果改变在关卡中吃到的武器数量（包括完成不同数量的战功目标），也可以改变刷到的马匹，这样就可以实现同一时间内尝试多种马匹组合。另外，使用哪位武将没有影响，但武将是否有开运能力则会带来两种不同的情况。

这里推荐的时间是24小时制的06：15，推荐武将是50级拥有开运能力的武将，军马需要有劝诱能力。然后大家去关卡中尝试即可，如果尝试15分钟后仍无收获，建议退出改回时间重新再来。如果反复仍不成功，建议在主机时间上小幅增减一两分钟。这里推荐的关卡是官渡之战。可以用中途存档的方法来调整武器数量。





属性



本作的属性被削减为3种。属性攻击会在强攻击中出现，这次的3种属性都比较好用。马的属性和武器一样也只有3种，仅在马撞人时会发挥作用。

炎：持续燃烧，攻击输出很稳定。

冰：瞬间冰冻敌人几秒，受到轻/重攻击都不会破冰，但受到无双攻击直接破冰。

雷：令敌人气绝，配合大范围技相当好用。

武器

本作获得武器的方式有3种：完成战功目标、在战场上随机获得，以及凭借军马的“武器入手”能力过关后获得。每位角色有3种武器，均是在战场上随机获得的。和过去不同的是武器不再分级别，3种武器分别是力、标准、技3个类型。同一类型的武器，武器攻击力也会有区别。

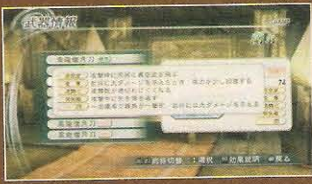
类型	说明
标准	攻击力正常，连舞等级上升后攻击范围增加。
力	威力大，连舞等级上升后，连攻击具有强攻击的特性。
技	威力低，连舞等级上升后，攻击速度加快。

武器上还会附加一种属性和多种效果，这些都是随机的。其中每把武器上最多可以附加5个效果，一般来说4个或5个以上效果的武器就相当罕见了，下面是武器效果的解说。

效果	说明
刚柔法	拼刀时容易胜利
真空波	攻击时会向周围乱放真空波
真乱舞	无需血红即可发动真·无双乱舞
弹矢眼	攻击可以弹回弓箭
背水阵	攻击力大幅上升，防御力大幅下降
连舞心	连舞数比较不容易被中断
一闪	有一定几率秒杀杂兵，对武将将造成大伤害
精灵印	炎、冰、雷属性攻击增强
一气呵成	无双乱舞的消耗量增加，但威力上升

实用的武器效果有：一闪、真空波、真乱舞、精灵印。其中一闪是最强的武器效果，尽管几率有限，但由于属于武器效果，因此任何攻击后都有可能发动，无论是对将还是对兵都非常厉害。在高难度下一闪实乃杀敌的不二法门，可谓武器必备之效果。哪怕只有这个技能也比没有这个技能的武器要好用不少。





全技能一览





基本能力类	
体力+	体力最大值+5
体力++	体力最大值+20
无双+	无双最大值+5
无双++	无双最大值+20
攻击力+	攻击力+5
攻击力++	攻击力+20
防御力+	防御力+5
防御力++	防御力+20
全能力+	体力、无双、攻击力、防御力+5

能力强化类	
奋起	红血时倒地起身，30秒内攻击力2倍
威吓	奇袭成功率上升，有效时间延长
斗志	无双增加量上升
阵鼓	活跃时我方军团战意更容易上升，效果时间更长
不屈	红血时倒地起身，30秒内防御力2倍
调教	一定时间内能将虎、狼等猛兽收为同伴
耐火	敌火属性攻击无效化
俊足	移动速度上升
耐冰	敌冰属性攻击无效化
马术	完全引发马的能力
耐雷	敌雷属性攻击无效化
开运	更容易取得好的武器和军马
耐矢	被弓箭造成的伤害减半
开书	开战后便持有1本传书
速泳	游泳速度上升
获书	每击破300人就能取得1本传书
健脚	行走一定时间后速度上升
传书袋	最多持有2本传书，同时传书出现率上升
脱兔	红血时倒地起身，30秒内移动速度上升
传书大袋	最多持有3本传书，同时传书出现率大幅上升
强壮	回复道具效果上升
连舞3	连舞计上限达到3级
增进	辅助道具持续时间增加
连舞∞	连舞计上限达到∞

特殊技·共通类	
延长	特殊技持续时间增加
牛步	特殊技发动时周围出现令敌人移动速度下降的斗气
延长·极	特殊技持续时间大幅增加
牛步·极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人移动速度下降的斗气
破甲	特殊技发动时周围出现令敌人防御力下降的斗气
大喝	特殊技发动时周围出现令敌人昏迷的斗气
破甲·极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人防御力下降的斗气
战术指挥	特殊技发动时我军战意上升，同时我军击破数计入玩家账上

特殊技·火计类	
业火	火计的威力增加
延烧	火计的范围变广
业火·极	火计的威力大幅增加
延火·极	火计的范围大幅变广

特殊技·落石类	
巨岩	落石的威力增加
转岩	岩石的范围变广
巨岩·极	落石的威力大幅增加
转岩·极	岩石的范围大幅变广

特殊技·齐射类	
火矢	齐射变为火矢，命中后有炎属性效果
大矢	齐射时的弓矢变得有如弩炮
冰矢	齐射变为冰矢，命中后有冰属性效果
神矢	齐射时的弓矢落地有爆炸效果
广射	齐射的效果范围变广
雷矢	齐射变为雷矢，命中后有雷属性效果
速射	齐射的射击间隔变短

特殊技·神速类	
猛进	神速中碰到敌兵时会造成大的伤害
分身	神速中产生分身，可以进行多重攻击
猛进·极	神速中碰到敌兵时会产生即死效果
分身·极	神速中产生更多的分身，可以进行多重攻击
神速指挥	神速中我军也会猛冲，同时我军击破数计入玩家账上

特殊技·强袭类	
觉醒	强袭的攻击力上升，攻击不容易被中断
觉醒·极	强袭的攻击力大幅上升，攻击不容易被中断
破坏	强袭对物体造成的伤害增加
粉碎	强袭对物体造成的伤害大幅增加
灭杀	强袭对敌兵造成的伤害大幅增加

全角色入手方法

本作共有17名角色有无双模式，在表格中以蓝色表示，这17名角色都需要在无双模式中打出来。其他角色没有无双模式，只能在自由模式和挑战模式中使用，这些角色在无双模式和自由模式中都可以打出来，角色不限，难度不限。不过需要击败的武将，必须由玩家亲手击败。

姓名	入手方法
夏侯惇	魏初期可用角色
典韦	魏初期可用角色
司马懿	魏初期可用角色
张辽	魏任意一名角色无双模式通关
曹操	魏任意三名角色无双模式通关
许褚	合肥之战·吴军，完成战功目标1：10分钟内击败曹仁、许褚
夏侯渊	定军山之战·蜀军，完成战功目标1：在黄忠生存的情况下击败夏侯渊
徐晃	樊城之战·连合军，完成战功目标2：过关时徐晃生存
张郃	汉中攻防战·蜀军，完成战功目标2：15分钟内击败张郃、司马懿、曹丕
曹仁	樊城之战·吕布军，完成战功目标2：全据点制压
曹丕	合肥之战·孙坚军，完成战功目标1：5分钟内击败曹丕
甄姬	许都侵攻战·吕布军，完成战功目标1：15分钟内击败甄姬、曹丕、曹仁、许褚
周瑜	吴初期可用角色
陆逊	吴初期可用角色
孙尚香	吴初期可用角色
甘宁	吴任意一名角色无双模式通关
孙坚	吴任意三名角色无双模式通关
太史慈	吴郡平定战·孙策军，完成全部战功目标并击败太史慈
吕蒙	合肥之战·魏军，完成战功目标2：20分钟内击败吕蒙、孙权
黄盖	赤壁之战·连合军，完成战功目标1：黄盖火计成功
周泰	夷陵之战·蜀军，完成战功目标3：20分钟内全武将击破
凌统	石亭之战·魏军，完成战功目标1：10分钟内击破凌统、甘宁，小乔
孙策	下邳之战·孙坚军，完成战功目标1：过关时孙策、孙权、周瑜生存
孙权	赤壁之战·吕布军，完成战功目标1：10分钟内击败曹操、孙权
小乔	石亭之战·吴军，完成战功目标3：过关时我方武将生存7人以上(含小乔)
赵云	蜀初期可用角色
关羽	蜀初期可用角色
张飞	蜀初期可用角色
诸葛亮	蜀任意一名角色无双模式通关
刘备	蜀任意三名角色无双模式通关
马超	汉中攻防战·魏军，完成战功目标2：15分钟内击败赵云、张飞、马超
黄忠	定军山之战·魏军，完成战功目标1：在夏侯渊生存的情况下击败黄忠
魏延	五丈原之战·蜀军，完成战功目标2：过关时魏延生存
关平	樊城之战·蜀军，完成战功目标2：过关时关平生存
庞统	成都制压战·蜀军，完成战功目标3：过关时庞统生存
月英	五丈原之战·魏军，完成战功目标1：10分钟内击败关平和月英
貂蝉	魏蜀吴各一人无双模式通关
吕布	曹操、刘备、孙坚、貂蝉的无双模式通关
董卓	虎牢关之战·吕布军，完成战功目标1：15分钟内击败刘备、孙权、董卓、张角和袁绍
袁绍	官渡之战·曹军，完成全部战功目标并成功奇袭乌巢
张角	黄巾之乱·讨伐军，完成全部战功目标

全19个战场地图彻底解析

老实说，本作的地图意义不算太大，一是取消了过去增加体力和无双上限的仙酒和点心，二是在战场上找不到武器。不过拥有一份详实的地图，对于正在三国时期苦战的玩家来说无疑还是有帮助的。因此这里就放出全战场的地图，外加各势力的战功目标，相信能帮助大家轻松过五关斩六将！

图例说明

- 肉骨，HP+200
- 华佗膏，HP、无双槽全满
- 马鞍，过关后获得马匹
- 山崖

拥有高低差的地形，从红线两侧地面的颜色可以分辨出地形的具体情况，颜色越浅的一侧为高地形，反之则为低地形。

- 可以在上方移动的城墙
- 阶梯/梯子
- 门
- 桥
- 可以攻击的吊桥
- 障碍物
- 河流
- 浅滩
- 可以从水中上陆的地点
- 通道
- 橹
- 城墙橹

攀爬到其顶部可以跳跃到城墙外，并且在战斗中无法破坏。

- 城墙

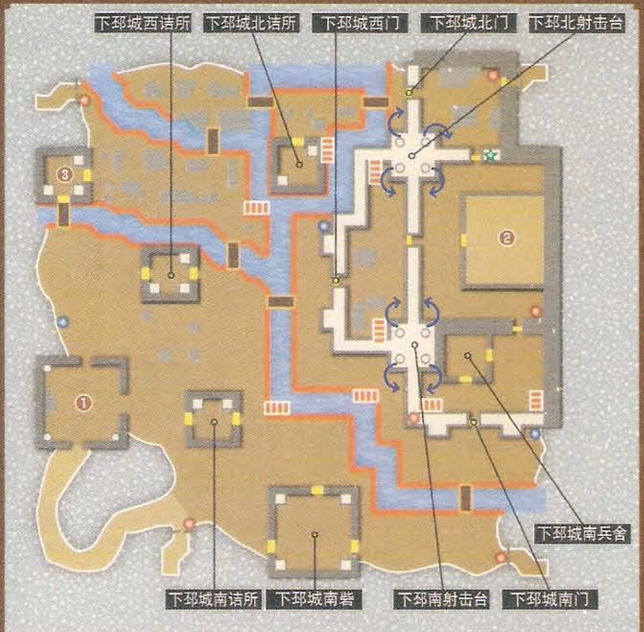
虎牢关之战



■连合军战功目标
1.10分钟内压制中央射击台、北东射击台
2.15分钟内打开虎牢关北门或虎牢关南门
3.玩家亲手击破吕布

■吕布军战功目标
1.15分钟内玩家击破刘备、孙权、董卓、袁绍、张角
2.虎牢关南门和虎牢关北门未被突破
3.自军没有一个军团败走

下邳之战

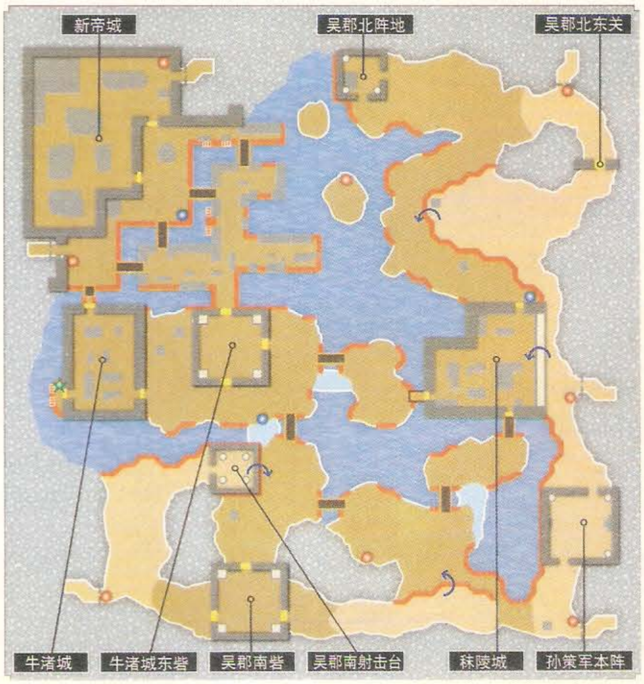


■曹操军战功目标
1.5分钟内打开下邳城南门或下邳城北门
2.15分钟内压制下邳城内全据点
3.10分钟内玩家击破貂蝉、张辽

■孙坚军战功目标
1.孙策、孙权、周瑜健在
2.孙坚军本阵未被侵入
3.15分钟内让自军据点数达到6个

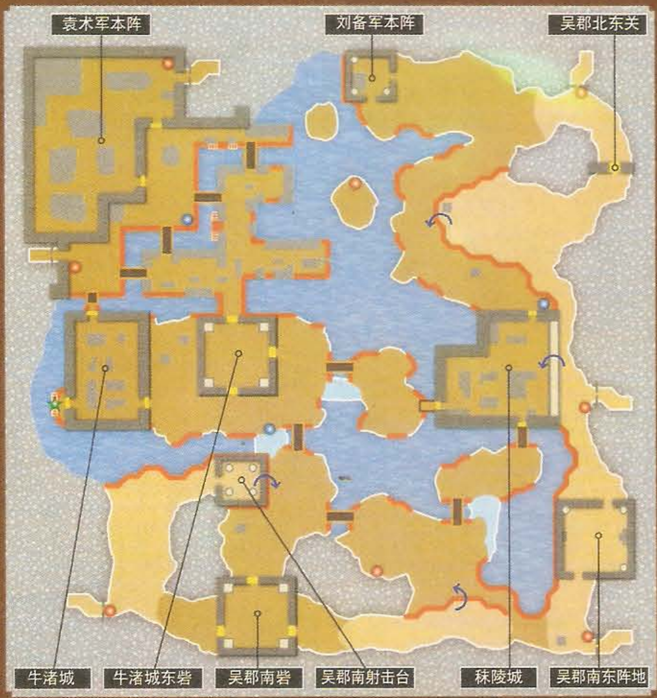
■吕布军战功目标
1.10分钟内把张辽、貂蝉引入下邳城内
2.由玩家击破关羽、张飞后，压制刘备军本阵
3.玩家在15分钟内击破10个以上敌军团

吴郡平定战



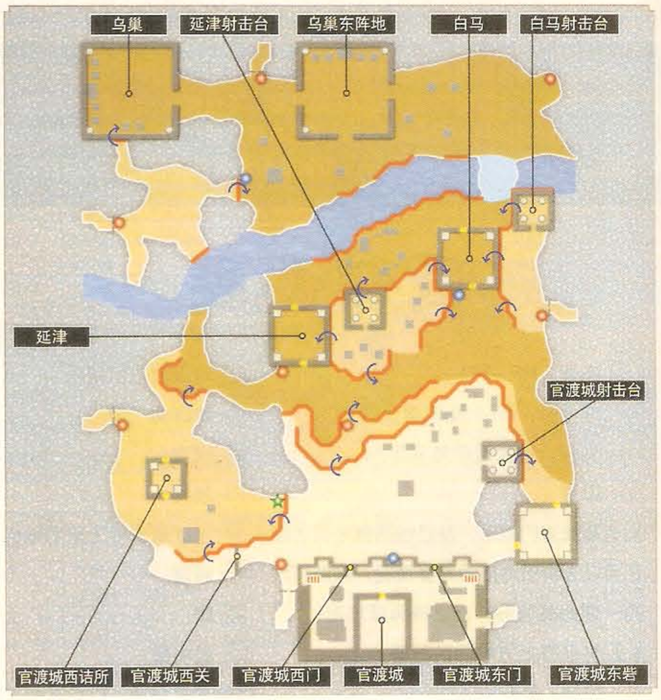
■孙策军战功目标
1.孙权、周泰未败走
2.10分钟内达成500人斩
3.10分钟内占领吴郡北阵地、吴郡北射击台

袁术讨伐战



■刘备军战功目标
1.10分钟内占领吴郡南射击台
2.15分钟内玩家击破敌军7个以上军团
3.在压制袁术军本阵后，自军有9个以上军团生存

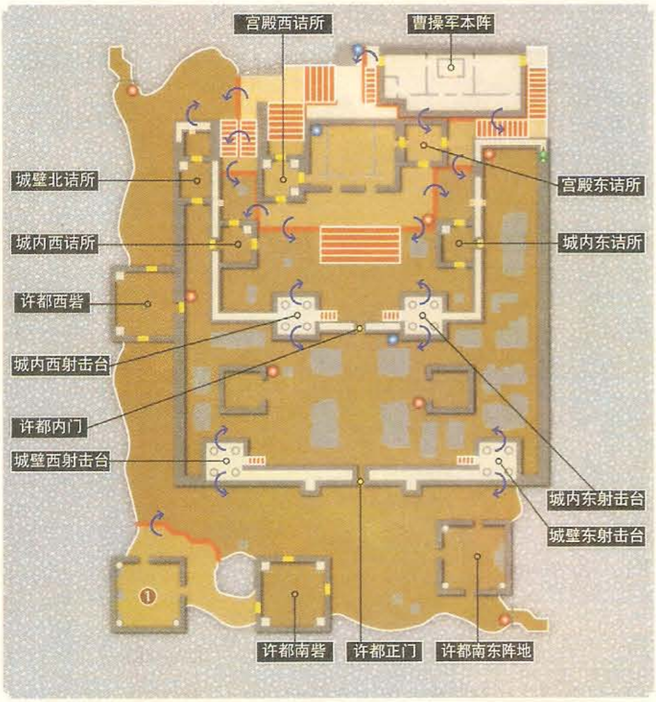
官渡之战



■曹操军战功目标
1.玩家击破颜良或文丑
2.官渡城东门和官渡城西门未被突破
3.延津、白马未陷落

■吕布军战功目标
1.15分钟内压制延津、白马
2.乌巢、官渡城压制
3.达成1000人斩

许都侵攻战

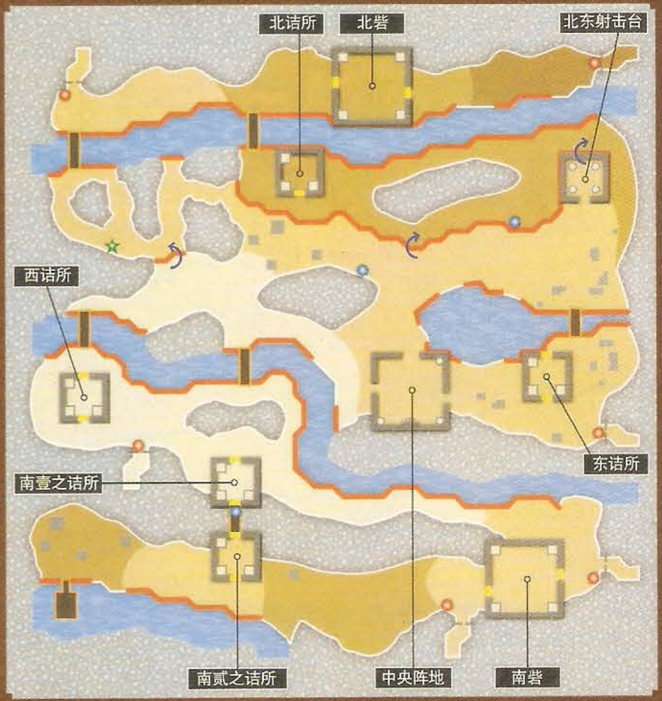


■司马懿军战功目标
1.10分钟内打开许都内门
2.司马懿军本阵未被侵入
3.自军全军团健在

■孙策军战功目标
1.5分钟以内打开许都正门
2.5分钟内压制许都西砦、宫殿西诘所
3.10分钟内压制全部射击台

■吕布军战功目标
1.玩家在15分钟内击破许褚、曹丕、甄姬
2.吕布军本阵未被侵入
3.玩家体力始终在50%以上

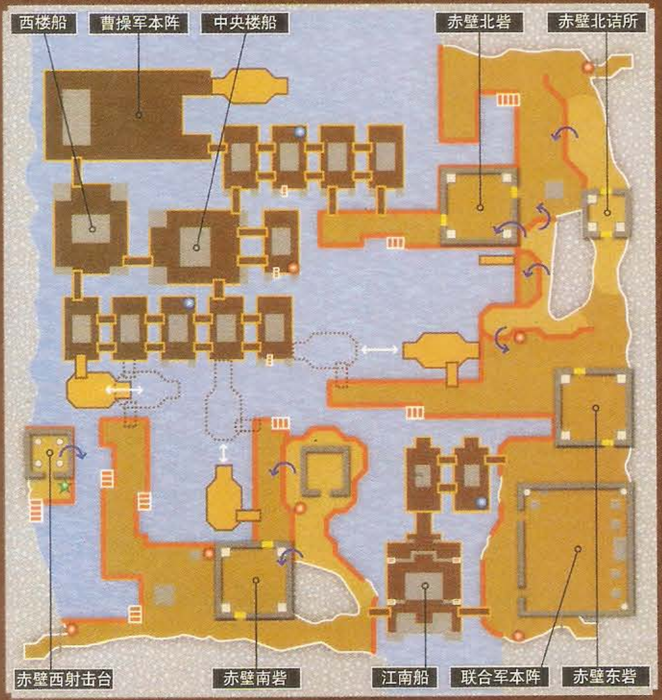
长坂之战



■曹操军战功目标
1.击破数300以上
2.玩家击败张飞
3.不击破避难民

■刘备军战功目标
1.击破数300以上
2.2队以上的避难民到达船着场
3.全避难民到达船着场

赤壁之战

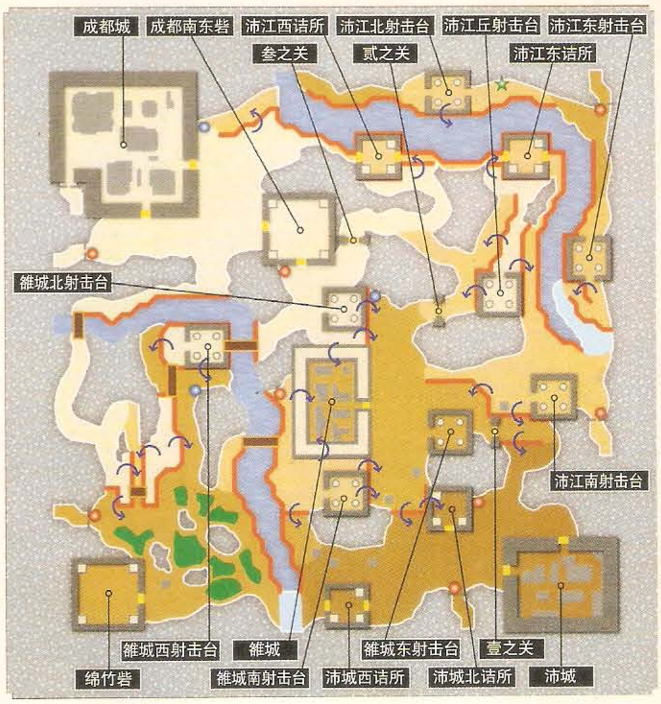


■曹操军战功目标
1.5分钟内压制赤壁西射击台
2.10分钟内压制赤壁北砦和东砦
3.玩家体力始终保持在70%以上

■连合军战功目标
1.黄盖的火计成功
2.10分钟内压制中央楼船与西楼船
3.自军全军团健在

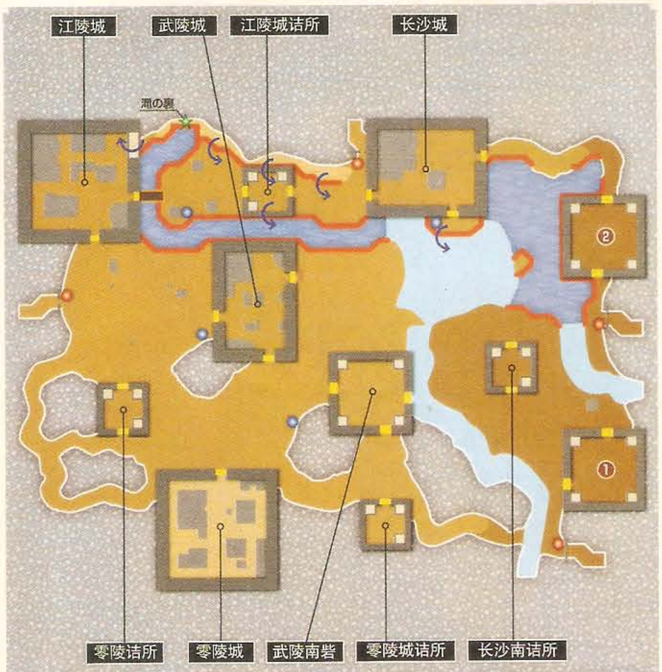
■吕布军战功目标
1.10分钟内由玩家击破曹操、孙权
2.玩家击破诸葛亮
3.自军全军团健在

成都制压战



■刘备军战功目标
1.10分钟内压制涪江北射击台、南射击台
2.10分钟内压制一之关、二之关、三之关
3.庞统健在

荆州之战



■吴军战功目标
1.玩家10分钟内击破赵云和马超
2.15分钟内压制武陵、零陵、长沙城
3.胜利时自军有10个军团以上生存

■孙坚军战功目标
1.10分钟内达成500人斩
2.玩家在10分钟内击破关羽、张飞
3.自军全军团健在

■吕布军战功目标
1.10分钟内压制江陵城、长沙东南阵地
2.玩家在15分钟内击破10个以上军团
3.10分钟内玩家体力始终在60%以上

合肥之战



■魏军战功目标
1.10分钟内压制巢湖西砦并放下吊桥
2.玩家在20分钟内击破吕蒙、孙权
3.以上两个目标达成后，在20分钟内胜利

■孙坚军战功目标
1.玩家在5分钟内击破曹丕
2.20分钟内压制合肥西城和巢湖西砦
3.30分钟内消灭全部敌军团

■吴军战功目标
1.玩家10分钟内击破曹仁、许褚
2.10分钟内压制巢湖西砦并放下吊桥
3.在张辽出现后2分钟内由玩家击败张辽

■吕布军战功目标
1.玩家在15分钟内击破孙策、孙权
2.胜利时自军健在的军团数量在6以上
3.20分钟内在已占领合肥东城、西城状态下胜利

定军山之战

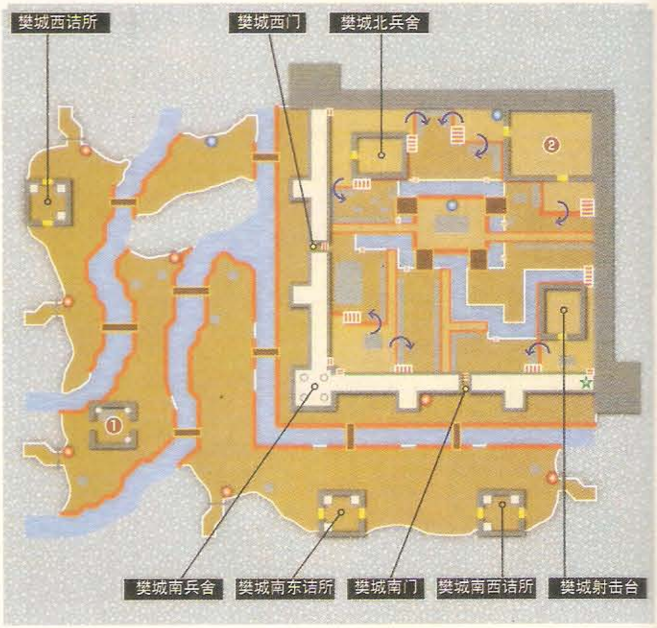


■魏军战功目标
1.玩家在夏侯渊生存状态下击破黄忠
2.15分钟内压制插旗山、天荡山
3.自军全军团健在

■蜀军战功目标
1.玩家在黄忠生存状态下击破夏侯渊
2.15分钟内压制插旗山、定军山
3.自军全军团健在

■吕布军战功目标
1.15分钟内压制插旗山、定军山
2.吕布军本阵未被入侵
3.20分钟内胜利

樊城之战



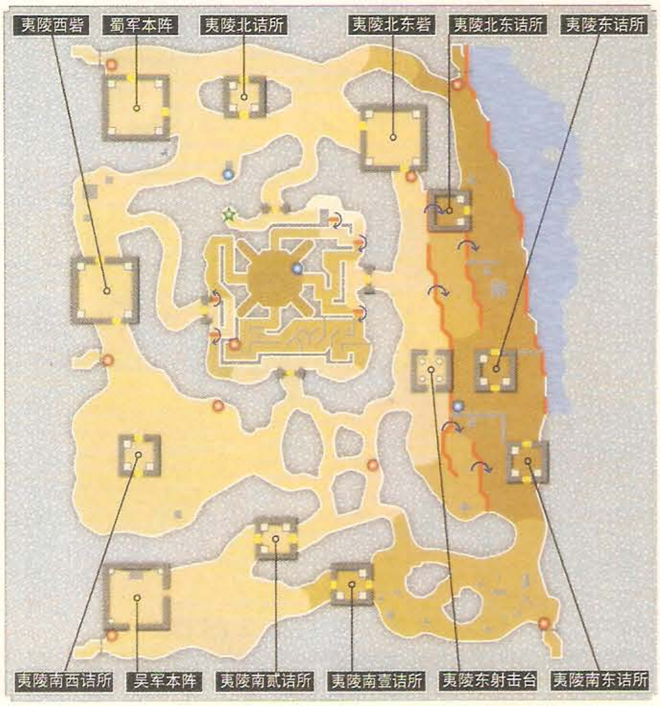
■连合军战功目标
1.10分钟内压制樊城西诘所、东南诘所
2.徐晃未败走
3.樊城内据点未陷落

■蜀军战功目标
1.水攻成功
2.关平未败走
3.10分钟内压制樊城北兵舍、樊城南兵舍、樊城射击台

■孙坚军战功目标
1.5分钟内打开樊城西门及南门
2.玩家10分钟内击破关羽、张飞
3.玩家体力始终保持在30%以上

■吕布军战功目标
1.10分钟内打开樊城西门及东门
2.压制全部据点
3.玩家体力始终保持在30%以上

夷陵之战

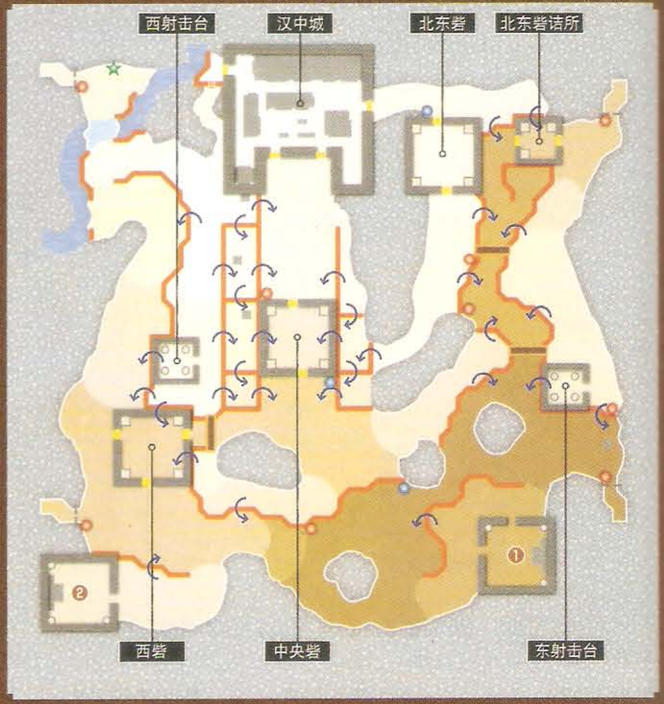


■魏军战功目标
1.15分钟以内压制西南阵地
2.15分钟内由玩家击破赵云、张飞、马超
3.10分钟内玩家击破10个以上军团并达成500人斩

■蜀军战功目标
1.15分钟内压制西南砦、东北砦
2.玩家15分钟内击破司马懿、张郃、曹丕
3.30分钟内敌军团全灭

■吕布军战功目标
1.15分钟内压制西砦、东北砦
2.20分钟内玩家击破10个以上敌军团
3.20分钟内压制全部据点

汉中攻防战



■吴军战功目标
1.玩家进入石兵八阵后5分钟内突破
2.15分钟内压制夷陵西砦、夷陵北诘所、东北砦
3.陆逊、朱然未败走

■蜀军战功目标
1.10分钟内6军团以上生存
2.石兵八阵未被攻陷
3.20分钟内消灭全部敌军团

石亭之战

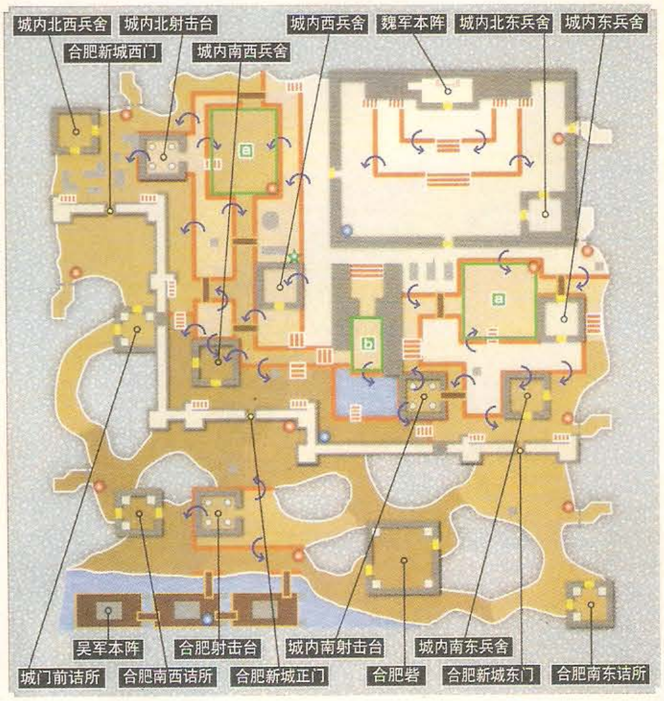


■魏军战功目标
1.玩家在10分钟内击破凌统，甘宁，小乔
2.15分钟内压制皖城西射击台、石亭南诘所
3.胜利时自军有7个以上的军团健在(含曹休)

■吴军战功目标
1.10分钟内确保自军据点数在5以上
2.玩家体力始终保持在40%以上
3. 胜利时自军有7个以上的军团健在(含小乔)

■吕布军战功目标
1.玩家击破太史慈
2.15分钟内压制石亭西北阵地、皖城、石亭东南阵地
3.胜利时自军4军团以上生存

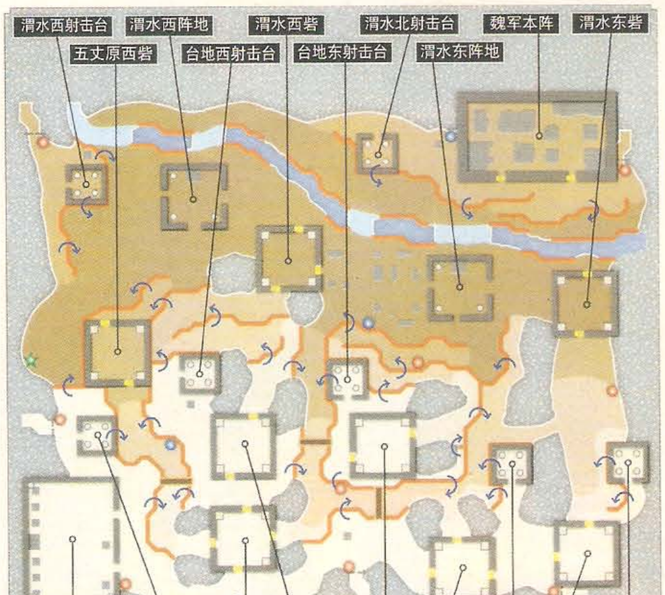
合肥新城之战



■魏军战功目标
1.北方喷火陷阱未被攻陷
2.中央陷阱未被攻陷
3.东方喷火陷阱未被攻陷

■吴军战功目标
1.10分钟内任何一城门开门
2.玩家突破中央通路
3.陆逊、甘宁未败走

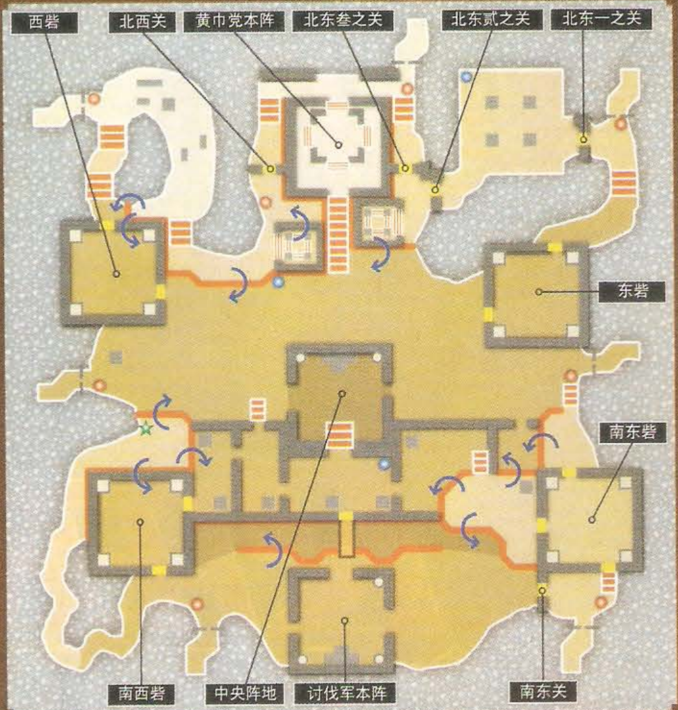
五丈原之战



■魏军战功目标
1.玩家在10分钟内击破关平、月英
2.15分钟内渭水东阵地、渭水西阵地、渭水东砦、渭水西砦无一陷落
3.胜利时自军7军团以上生存

■蜀军战功目标
1.玩家在25分钟内击破15个以上军团
2.魏延未败走
3.10分钟内确保自军据点数在16个以上

黄巾之乱



■讨伐军战功目标
1.5分钟内降下吊桥
2.玩家在15分钟内击破张梁、张曼成，让沙尘停止
3.20分钟内让皇甫嵩、朱隽进入黄巾本阵范围内并取得胜利


RATCHET & CLANK FUTURE
TOOLS OF DESTRUCTION

通关时间：第一遍游戏需10小时左右，全要素收集在30小时以上。

《瑞奇与叮当 未来毁灭器》是目前为止，PS3上最好的平台动作游戏，在关卡设计方面有着独到之处。而凭借PS3的次世代机能与开发人员的技术实力，游戏营造出一种三维动画电影般的感觉。游戏虽然强调射击要素，但战斗难度并不高，丰富多彩、想像力丰富的武器、道具配合成长与强化让玩家乐在其中，本篇攻略中会着重介绍武器道具系统。游戏的精髓是五花八门的技能点数系统，它是本作中最具挑战性和趣味性的地方，让这款流程并不太长的游戏也具有三遍以上的重复价值。不过所有的技能点数达成条件都是隐藏的，又因为中文版的翻译原因，有30%以上的技能点数相关提示有错误或模糊不清的地方，让全要素收集变得困难重重，本篇攻略中将进行完全修正，以享受次世代《瑞奇与叮当》给平台动作爱好者带来的100%的乐趣。



PS3	瑞奇与叮当 未来毁灭器	SCEA	平台动作
	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction		美版
	2007年10月23日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

隆巴克斯英雄指南书

瑞奇基本操作

键位	第三人称	锁定猛轰
左摇杆	角色移动	角色移动
右摇杆	转动视角	移动准星
□键	扳手攻击	扳手攻击
△键	快捷选单	快捷选单
×键	跳跃	跳跃
○键	射击	射击
L1键	越肩视角	跳跃
L2键	方向锁定	越肩视角
R1键	射击	射击
R2键	蹲下	蹲下
START	主菜单	主菜单
SELECT	地图	地图

瑞奇的操作模式有两种，默认为"第三人称"，射击准星有一定的



自动锁定和修正功能，不过操作中没有视角复位的按键，所以需要转动右摇杆手动调整。即便如此，第三人称操作方式基本上适合所有玩家。而"锁定猛轰"则是采用了3D动作射击游戏常用的操作方式，即左摇杆控制移动，右摇杆控制准星，对于常玩动作射击或主视角射击游戏的玩家来说，这种操作可能会更加得心应手。

控制叮当



键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
□键	拳头攻击
△键	命令菜单
×键	跳跃/滑行
R1键	时间变慢
START	主菜单
SELECT	地图

"《瑞奇与叮当》系列"中一直都有操作小机器人叮当进行游戏的部分。本作中控制叮当的场合不多，但是却有着一套独立的系统，除了平台动作，还有一定的策略要素。叮当只有5点体力，且不能成长，只有在地面才能使用拳头攻击，弱小的他凭一己之力是无法通过艰难险阻的，得依靠神秘且又神通广大的生物"佐尼族"的帮助，他们分布在场景中，将他们全部找到才能确保前进道路的通畅。在命令菜单中有4个选项，上方向为"跟随"，在靠近佐尼后使用，佐尼们就会为叮当所用；下方向为"空中浮游"，可令叮当腾空数秒，以飞过障碍；左方向为"控制"，在一些特定地点才能使用，使用后佐尼会隔空移物，或把破损的东西修好；右方向为"聚集能量"，也需要在特定地点使用，一般用来打开关闭的大门。叮当还有一项重要能力是让时间变慢，而且因为时间变慢能力的使用没有什么限制，可随时使用，过障碍和战斗时均可持续使用。



瑞奇动作清单

二段跳

连续按两次×键，可以比原来跳得更高一点，但注意与一般动作游戏的二段跳相比，本作中的第二段跳跃的高度比较低。

滑行

在二段跳后按住×键就能进行滑行，以增加滞空时间。在空中落下过程中也可以使用这一动作。

壁面跳跃

跳跃接触墙面时再按一次×键，可以进行三角反弹跳，在一些狭窄的墙面之间可反复使用，以到达高处。

游泳

在水中时，按□键为下潜，按×键为浮上水面，用力按下×键可加快上浮的速度。

岩壁移动

扒在岩石或平台边缘时，可推左摇杆沿着边缘移动，按×键为跳上平台，拉后方向再按×键为放开边缘。

超能重击

在跳起后或在空中时按□键，可使用扳手进行垂直重击，其攻击力比一般的扳手攻击要大。



彗星打击

按住R2键蹲下后按□键，可以把扳手当成回旋镖一样扔出去攻击较远距离的目标，扔出扳手后的硬直时间很短。

跳远

在移动中同时按R2键和×键，就可以利用身后叮当的助推跳得更远，而且速度也比行走要快。

高跳

按住R2键蹲下后按×键，就可以借助叮当的力量跳得比二段跳时还要高。

精确瞄准

按住L1键可进入精确瞄准状态，视角变为动作射击游戏中流行的越肩视角，准星也比平时要大，右摇杆用来控制准星，但角色的移动速度变慢，且不能跳跃。

猛轰

在第三人称模式下，按住L2键进入猛轰状态，即射击方向锁定，角色横向移动和后退时始终面朝前方，左右跳跃和向后跳跃变为空翻，不能进行二段跳和滑行。不过在对付大量敌人或BOSS时，猛轰状态的射击效率会有显著的提高。

快捷选单

按住△键可进入快捷选单，在其中可以快速选择武器、小配件和装置，八个方向对应八个格子，按R1或L1键可翻页，共3页24格，可根据自己的喜好进行设定。轻按△键为快速切换，能在最近使用的两种武器之间进行切换，可增加游戏时的流畅度。

飞行射击

键位	功能
左摇杆	飞机移动
右摇杆	准星移动
R1键	射击
L1键	辅助火力
R2键	向右回旋
L2键	向左回旋
START	主菜单

在游戏流程中共有三个飞行射击关卡，玩家操控的对象是一架太空战斗机。机体移动和准星控制是分开的，准星移动比较灵活，需要适应一下。攻击方面分为普通的射击和辅助火力，辅助火力需要按住L1键，可锁定敌人，放开L1键就会放出追踪弹，按住L1时间越长，可锁定的目标数量越多，但就威力而言，普通的射击更具效率。射击关卡中，会有一小段是由叮当控制机关炮拦截敌人的，此时无法使用辅助火力。左右回旋的作用是加速飞机的左右移动，在回避敌人攻击时作用明显。射击关卡中分布着一些奈米技术感应环，从中间穿过可恢复战斗机的装甲值，因为每过一小段就会出现几个感应环，所以飞行射击关卡的整体难度比较低。



箱子的种类



奈米箱

游戏中有6种作用各不相同的箱子，奈米箱的中间呈白色，打破后会掉出奈米(一种白色小球)，用于回复体力，回复量随瑞奇的体力上限增长而同比增加。瑞奇死亡、离开星球、读档后，打破的奈米箱会回到原来的位置。

弹药箱

金属材质的箱子，打破后会出现各种武器的弹药，当各武器弹药全满时，出现的弹药种类为随机，有某种武器弹药未满时，则出现这种武器的弹药。瑞奇死亡、离开星球、读档后，打破的弹药箱会回到原来的位置。

木箱子

木头材质的箱子，里面装有柏尔特(螺丝钉)。木箱子是一次性的，打破后无法还原再生。

爆炸箱

红色的箱子，通常与其他种类的箱子摆在一块儿。攻击或靠近爆炸箱时就会引爆，靠得太近会对瑞奇造成伤害。爆炸后，箱子里会出现一些螺丝钉，破坏后无法还原，与木箱子的特性比较接近。

矿石箱

个头比较大的箱子，靠近后盖子会打开，可以看到里面装着拉里坦矿石。打破后除了可以得到拉里坦，如果某种装置弹药没有处于上限，那么也会在矿石箱里得到补充。矿石箱也是一次性的，打破后就没有了。

问号箱

箱子上画着问号，是一种比较少见的箱子。打破问号箱取得其中的黄色十字后，在十几秒的时间内，瑞奇取得的螺丝钉和拉里坦都会加倍。问号箱可以还原再生。



名词解释

名词1：奈米

游戏中的体力概念，瑞奇杀敌时可得到经验值，累积一定经验值便可提升奈米技术等级，可理解为装甲的防御值，其数值上限为999。

名词2：螺丝钉

就是游戏中的钱，可以用来购买武器、装甲和装置等。螺丝钉的取得并不局限于箱子，打倒敌人、打破场景中的可破坏物后都会出现螺丝钉，靠近后便可取得。用巨魂可在走私客处换取一定量的螺丝钉。

名词3：拉里坦

能够增强武器性能的一种矿石，可以理解为一种用于强化武器的钱。除了矿石箱以外，打倒特定的敌人以及在一些特殊场合也有机会取得拉里坦。

名词4：巨魂

在打倒巨蜥蜴和海藻星上的霸王龙后可以取得的一种特殊物质，可在走私客身上换得流程推进的必要道具。多余的巨魂可在走私客处换钱，在海藻星上走私客出价最高，所以之前取得的巨魂不要太早就卖掉。



小配件介绍

小配件是游戏中用于过特殊地段或解谜时使用的装备，一般不具备攻击力。

摇摆射击

摇摆射击在游戏一开始就拥有，在空中有一种特殊的光球，且瑞奇与光球之间的距离比较近时，按○键后自动使用，利用飞荡到达一些用跳跃无法到达的地方。按住○键不放，可固定在光球上，推方向可让摆荡的幅度加大，在适当的时机放开按键则脱离光球，顺势向前飞跃。摇摆射击可连续使用，落地后又会变成原本使用的武器。





直升匣

在穆考星球第一次参加竞技场比赛时的奖品，是必定会获得的小配件。直升匣只能吸附在一种黄色的小同心圆上，可以在一定时间内，把带有同心圆目标的物体拉起，如大门、吊桥等，使用位置比较固定。直升匣不能自动使用，需要在菜单或快捷选单中选择。

格兰特

格兰特是由可巴利亚星球上的走私客交给瑞奇的小配件，是一件有趣的工具。格兰特实际上是一把喷胶枪，在装有吉拉托胶的罐子前按△键可将喷胶枪装满，再按○键就可以发射胶块了，胶块会在平整的地面或胶池里形成果冻状的立方体，最多可以让三个胶块叠在一些，变成更大的立方体，在立方体上面跳跃可以弹得非常高，这样就能到达更高更远的地方。胶块可以把敌人封住，但和立方体一样在一段时间后就会失效。格兰特只有在有储胶罐的地方才能使用，而且也需要在菜单中选择。



侯罗海盗伪装器



第二次参加穆考星球竞技场比赛时的奖品，也是流程中的必要道具。使用伪装器后瑞奇会变成一个滑稽的海盗，不能攻击和跳跃，移动速度也非常慢。变成海盗后，海盗士兵就不会对瑞奇进行攻击，当按R1、〇或×键时，海盗伪装会做出一个打招呼的动作，海盗兵还会向他敬礼。当然，伪装器最大的作用并不是这些，而是可以骗过海盗守门人，进入特定的地方。注意，按□键会立即解除伪装。

直升组合



一开始就拥有的配件。在移动中同时按R2键和×键可以跳得比较远，移动速度也比行走要快；按住R2键蹲下后按×键就可以使用二段高跳；在空中按住×键还能进行滑翔，增加滞空时间和移动距离，是极为常用的配件。

推进器组合



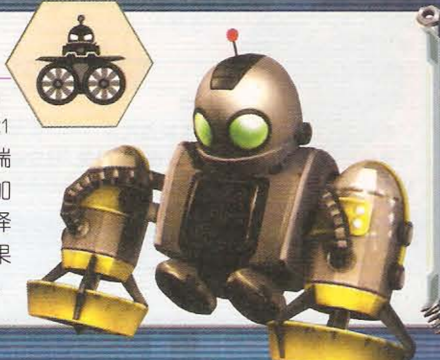
一开始就拥有的配件，需要在小配件中选择才会替换掉直升组合。推进器组合的操作和效果与直升组合十分相似，但推进器组合的高跳是一段的，没有直升组合那么高，滑翔的滞空时间也要短一些，但跳远变为了喷气推进，移动速度和距离都要优于直升组合，可以在取得冲刺靴之前作为替代品使用。

机械翼



在寇特各星球上由神秘生物佐尼赐予叮当的配件，其作用是可以自由飞翔。当然，机械翼的使用还是有一定限制的，必须在机械翼发射板上按△键才能起飞，利用六轴功能来控制方向。在关闭六轴时，左右控制飞行转向，上为下降，下为上升，按△键为收起机械翼，而撞到任何物体时也都会收起机械翼，并从空中落下。在平时，也可以在小配件中选择装备机械翼，只是不能飞行，其作用与推进器组合相同。

氢气组合



一开始就拥有的配件，其作用是在水中游泳时按R1键进行加速推进。注意，瑞奇处于水面时，不能进行加速。在岸上时，也可以选择装备氢气组合，但是其效果和操作与推进器组合相同。

磨磨靴



一开始就拥有的配件。瑞奇可利用磨磨靴在一些固定轨道上滑行，磨磨靴在接触轨道后会自动使用。在轨道上不能进行射击，虽然可以使用扳手，但所有轨道场景中并没有需要打击的目标，都是躲避障碍的设计。在轨道上可以进行跳跃，左右跳跃还能跳到其他轨道上，前后方向没有作用，在轨道上的移动速度、跳跃距离都是固定的。

引力靴



一开始就拥有的配件。和磨磨靴一样是瑞奇的招牌配件，在接触特殊的引力斜坡后会自动使用，效果是可以在这种斜坡上飞檐走壁。在引力斜坡上行走时，翻转的不是角色，而是场景，非常有意思。（有记者不识趣地问宫本茂《超级马里奥银河》的灵感是不是来源于“《瑞奇与叮当》系列”也正是这个原因）在斜坡上可以跳跃，但不能使用二段跳、跳远、高跳、冲刺等操作，用投掷型武器时也可注意引力因素。

冲刺靴



这不是一件必须取得的配件，取得方法是在穆考星球的起点广场找到6个塔丘雕像后，再通过危险的旋转小径区域便能取得。取得冲刺靴后，连按两次R2键就会使出快速冲刺，冲刺时具有较小的攻击力，可撞破箱子，撞死一些小敌人，但撞上障碍物就会停下来，因此比较适合在平坦的路面上使用。冲刺持续时间是固定的，不过在冲刺过程中按R1、□、〇或×键后，冲刺就会终止。

武器分析



瑞奇除了扳手以外，还可以使用15种武器枪械，各种武器的性能差别比较大，但也有一些共同点。比如所有的武器在消灭敌人后可以取得经验值，累积一定经验值就会升级提升攻击力，5级为满级，同时还会增加一项新的能力，且武器的名字也随之发生变化。另外，各武器都可以通过消费矿石来强化，可强化的项目有11种，每种武器只能提升固定的4种，玩家可通过消费矿石依次移动能力格来提升性能。除了莱诺IV外，每种武器都有一项被普通能力格包围着的特殊强化能力，将周围能力格都学习后才能解禁，一般来说这项特殊强化能力能为武器锦上添花。



点燃器



点燃器类似于自动步枪，是一种非常基础的枪械，弹药数量多是其优点，升至5级后可同时发射三发子弹，等于又把弹夹容量增加了两倍，可谓量多实在。当然，点燃器发射出的小火球攻击力低，射程也比较近，在游戏初期只能算是不得已的选择，尽快升至5级后就可以将其束之高阁。

获得时机	流程至科宛星球
获得方法	一开始就拥有
弹夹容量	100
强化所需矿石	1325
L5时名称	岩浆焚烧器
L5新能力	同时发射三发子弹
可强化项目	攻击力/射速/矿石取得量/射程
特殊强化能力	击中物体后在地面形成火焰



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	1000	1200	1440	1728	–
单发攻击力	36	43	52	62	93
特殊强化攻击力	12	14	17	21	31

暴风雨发射器



暴风雨发射器是一件十分特别的武器，具有很强的辅助攻击效果，因为攻击力还不错，所以在对付大量敌人和BOSS时都有用武之地。发射出的龙卷风只能用手柄的六轴功能来控制移动方向，关闭六轴功能对此没有影响。画面中只能出现一个龙卷风，在龙卷风持续过程内不能再使用暴风雨发射器，但可以换武器，所以其基本使用方法就是放一个龙卷风后立即换枪，可以大大增加我方的火力。

获得时机	流程至可巴利亚星球
获得方法	花40000元购买
弹夹容量	5
强化所需矿石	5450
L5时名称	暴风发射器
L5新能力	龙卷风中发射雷电
可强化项目	螺丝钉取得量/攻击力/范围/矿石取得量
特殊强化能力	增加龙卷风的持续时间



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	1000	1200	1440	1728	–
单发攻击力	373	448	537	645	773

核融合手榴弹



核融合手榴弹与普通的手榴弹差不多，只能攻击中近距离的敌人，不过在游戏初期出现比较多的敌人时，手榴弹因其爆炸具有一定范围而拥有一些实用性，其攻击力相对点燃器来说也有不小的优势。弹药量少是个问题，在战斗中比较难发挥持久的效果，游戏初期出现的很多武器都比它好用，所以手榴弹的升级可能要放在游戏的中后期。

获得时机	流程至科宛星球
获得方法	一开始就拥有
弹夹容量	8
强化所需矿石	2400
L5时名称	核融合炸弹
L5新能力	爆炸后分裂出很多小火球
可强化项目	弹夹容量/螺丝钉取得量/攻击力/范围
特殊强化能力	爆炸中带振动造成敌人硬直



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	1000	1200	1440	1728	–
单发攻击力	150	173	198	228	262

噪音剑



噪音剑的单发攻击力比较小，但可别小看它，它可比点燃器强多了。首先噪音剑发射出的齿轮有着很高的射速，200发的消耗速度很快，而且射程也比较远。噪音剑既有反弹特性，又有一些回旋和半跟踪的效果，多段判定使其攻击力比想像中要高数倍，漫天飞舞的齿轮也颇为华丽。当然，由于比噪音剑强劲的武器还有很多，所以噪音剑只能算是一种调剂性质的武器。

获得时机	流程至阿朵里斯星球
获得方法	花40000元购买
弹夹容量	200
强化所需矿石	7350
L5时名称	死亡之剑
L5新能力	命中敌人后可持续造成伤害
可强化项目	弹夹容量/螺丝钉取得量/攻击力/反弹回数
特殊强化能力	刀锋碰到目标后爆炸



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	2500	3000	3600	4320	–
单发攻击力	45	54	65	78	93

冲击破坏器



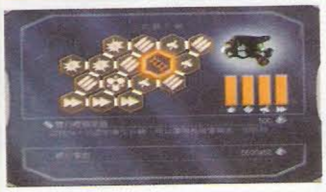
冲击破坏器其实就是一根电鞭，是第一遍流程的中前期阶段非常实用的武器，应该优先强化和升级。电鞭的攻击距离虽近，但有不俗的威力，且挥动时的范围很广，具有攻防兼备的优点，只是对一些身上带电的敌人无效，这一点需要注意。电鞭的另一个优点是可以同时增加螺丝钉和矿石的取得量，可缓解游戏初期资金短缺的情况。

获得时机	流程至寇特各星球
获得方法	战斗中自动获得
弹夹容量	30
强化所需矿石	2800
L5时名称	闪电毁灭者
L5新能力	电流反弹对敌人造成多次伤害
可强化项目	弹夹容量/螺丝钉取得量/攻击力/矿石取得量
特殊强化能力	增加电流攻击长度和范围



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	800	960	1152	1382	–
单发攻击力	138	159	183	210	241

掠夺胶囊



掠夺胶囊是一种锁定型的跟踪导弹，爆炸时的范围不大，但会波及十分接近的目标。掠夺胶囊适合边躲边打，破解敌人的包围与追杀。但因为攻击力比较低，弹药消耗也很快，又不能锁定比较远的目标，所以实用度比较有限，在矿石不是多到没处用时，就不必对其进行强化。

获得时机	流程至寇特各星球
获得方法	花25000元购买
弹夹容量	25
强化所需矿石	3275
L5时名称	猛禽发射器
L5新能力	爆炸时散落凝固汽油
可强化项目	弹夹容量/攻击力/射速/锁定数
特殊强化能力	对同一目标锁定两次



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	1500	1800	2160	2592	–
单发攻击力	144	166	190	219	252

阿尔发分裂器



阿尔发分裂器是一把蓄力枪，威力十分强劲。从基本数据中就可以看出，这件武器在杂兵混战中比较难发挥作用，但对付BOSS和大型敌人时可以凸显其强大之处。尽管弹药数量太少，但是对杂兵一击必杀的威力，和快速削减BOSS体力以及取消敌人攻击的能力都值得夸耀，满级时的范围攻击效果也让阿尔发炮在对抗厉害的杂兵时作用更为明显。

获得时机	流程至海藻星
获得方法	在路上捡到
弹夹容量	4
强化所需矿石	15000
L5时名称	阿尔发炮
L5新能力	击中目标后爆炸
可强化项目	弹夹容量/蓄力时间/螺丝钉取得量/攻击力
特殊强化能力	可穿透目标



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	3500	4200	5040	6048	–
单发攻击力	4300	5160	6192	7430	8916

破片收割器



破片收割器就是霰弹枪，发出的子弹有些像白色的冰针，所以在满级能力中含有将敌人暂时冰冻的能力，只是这种能力的发生率不高，可以忽略不计。就基础能力来说，破片收割器的攻击力并不高，但在接近敌人时开枪的话，威力会大幅提升，而且中远距离战也不可能是霰弹枪所擅长的，但靠近敌人的话危险性自然也会提高，所以破片收割器更适合与其他武器配合使用。

获得时机	流程至穆考星球
获得方法	花35000元购买
弹夹容量	30
强化所需矿石	4200
L5时名称	硝化收割器
L5新能力	一定几率冷冻敌人
可强化项目	弹夹容量/攻击力/射速/打击面
特殊强化能力	破片周边产生奈米团



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	2000	2400	2880	3456	–
单发攻击力	168	199	239	287	344

高热枪

高热枪其实就是火焰喷射器，虽然射程上有一定的缺陷，但是每3秒消耗1发弹药让高热枪的火力持续时间比较长，不间断的攻击令敌人无法轻易靠近，在具备较高攻击力的同时也因此具有了一定的防护效果。通过强化，高热枪的射程弱点有所弥补，增加矿石取得量的能力也比较实在，让强化与消耗之间达成了平衡。总之高热枪是值得优先升级和阶段性使用的武器。



获得时机	流程至克雷利彗星
获得方法	花100000元购买
弹夹容量	30
强化所需矿石	9900
L5时名称	焚化炉
L5新能力	双管喷射火焰
可强化项目	弹夹容量/攻击力/矿石取得量/射程
特殊强化能力	增加火焰的攻击范围



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	4000	4800	5760	6912	–
单发攻击力	516	619	743	892	1070

交涉者



交涉者是一种直线攻击的导弹，射程比较远，具有一定的爆炸范围，攻击力也很大，是游戏中后期非常实用的强力武器，可在购买后就立即强化。弹药数量比较少可以说是交涉者惟一的缺陷，不过两种附加能力在增加其单发攻击力的同时，也弥补了弹药数量方面的不足，让武器的性能更上一层楼。

获得时机	流程至维斯朗星球
获得方法	花200000元购买
弹夹容量	12
强化所需矿石	16700
L5时名称	裁判器
L5新能力	同时发射三发导弹
可强化项目	弹夹容量/攻击力/射速/范围
特殊强化能力	爆炸时散落凝固汽油



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	6000	7200	8640	10368	–
单发攻击力	1548	1858	2229	2675	3210
特殊强化攻击力	310	372	446	535	642

电浆兽



电浆兽的武器性质接近于地雷，扔出的电浆兽会潜伏于地下，当敌人靠近至感应范围时，便会一跃而起，自动发起攻击。电浆兽有比较明显的缺点，虽然变为电浆跟踪狂后不再具有地雷固定的不便利性，但是攻击力低和弹药数量少还是其实用性方面的大问题，如果不是为了技能点数，电浆兽没有太多的强化和使用价值。

获得时机	流程至可巴利亚星球
获得方法	花15000元购买
弹夹容量	8
强化所需矿石	1850
L5时名称	电浆跟踪狂
L5新能力	电浆兽会跟随瑞奇移动
可强化项目	弹夹容量/攻击力/范围/矿石取得量
特殊强化能力	增加电浆兽的感应距离



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	600	720	864	1037	–
单发攻击力	240	276	317	365	420

巨网发射器

巨网发射器是游戏后期才取得的武器，也是一周目时价格最高的武器。一分价钱一分货，其实用性自然也有保障。巨网发射器发出的电磁网可以将敌人罩住（对BOSS无效），令其暂时失去反抗能力，此时玩家想怎么打就怎么打，在对付一些皮糙弱厚和会瞬间转移的敌人特别有效。而且巨网发射器本身的攻击力也不低，普通的敌人一网一个，弹药数量少的缺点并不明显。



获得时机	流程至乌布利克通道
获得方法	花250000元购买
弹夹容量	12
强化所需矿石	25000
L5时名称	磁网炮
L5新能力	磁网炸裂后形成小火球
可强化项目	弹夹容量/攻击力/射速/矿石取得量
特殊强化能力	磁网的持续时间更长



武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	3000	3600	4320	5184	–
每秒攻击力	892	1070	1284	1541	1850

奈米史瓦莫

史瓦莫(SWARMERS)意为蜂群，在丢出一个史瓦莫后，也的确会听到蜜蜂的嗡嗡声。使用奈米史瓦莫相当于丢出一个会自动锁定目标的固定蜂巢，虽然其单发攻击力比较低，但因为蜜群会持久对感应范围内的敌人发起攻击，所以总的伤害值还是比较可观的，这让史瓦莫的用途比较广，弹药数量也不成为大问题。而且在丢出一个史瓦莫后间隔数秒，又能再丢一个，这一点比暴风雨发射器更具优越性。当然，一个龙卷风，两个史瓦莫，之后再换别的武器猛攻的打法，在对付大批敌人或BOSS时都非常有效。





获得时机	流程至阿朵里斯星球
获得方法	花65000元购买
弹夹容量	4
强化所需矿石	13100
L5时名称	毒史瓦莫
L5新能力	毒属性对敌人造成持续伤害
可强化项目	弹夹容量/螺丝钉取得量/攻击力/范围
特殊强化能力	一定几率将敌人冰冻

武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	1500	1800	2160	2592	–
单发攻击力	143	172	206	247	297

剃刀爪

剃刀爪的性价比比较低，拥有全武器中最近的攻击距离，只能算是强化型的扳手。剃刀爪有一个有趣的特性，就是只要不受伤，其攻击力就会上升，在挥爪发出的光为血红色时，攻击力达到峰值，且攻击范围也有所增加。跳起按○键可使出旋转爪击，让剃刀爪的攻击方式丰富了一些。剃刀爪的威力还可以，配合巨网发射器来使用会比较安全，但除了技能点数上的需要，并没有强化升级的必要。





获得时机	流程至杰辛杜星球
获得方法	花125000元购买
弹夹容量	30
强化所需矿石	19500
L5时名称	碎爪
L5新能力	第三击放出震荡波
可强化项目	弹夹容量/螺丝钉取得量/攻击力/矿石取得量
特殊强化能力	爪子变红的速度加快

武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	5000	6000	7200	8640	–
单发攻击力	892	1070	1284	1541	1850

莱诺IV

莱诺IV是一件足以破坏游戏平衡性的终极武器，有着超远的射程，看单发攻击力好像并不起眼，但从莱诺中释放的镭射光线有着极为夸张的射速，100发弹药几秒完事儿，其伤害输出自然也就极为恐怖了，是否拥有附加能力对于这样一把能秒杀最终BOSS的武器来说并不重要。虽然取得莱诺时，玩家可能只剩下最终BOSS要打了，不过因为本作通关后还有难度大幅提升的挑战模式，莱诺在手可以无视其难度的增加，因此还是非常有用的。当然，莱诺IV的取得条件也十分苛刻，需要在各个星球上找到13块侯罗平面图，侯罗平面图往往藏在一些不起眼的角落里，要找齐就需要有地毯式搜查的决心。不过，在本篇攻略的流程部分，会对所有侯罗平面图的取得方法加以提示，绝不会让各位错过这件神兵利器。





获得时机	流程至最终BOSS前
获得方法	取得所有侯罗平面图，在走私客处换得
弹夹容量	300
强化所需矿石	37000
L5时名称	莱诺IV 终极版
L5新能力	无
可强化项目	弹夹容量/蓄力时间/螺丝钉取得量/攻击力
特殊强化能力	无

武器等级	L1	L2	L3	L4	L5
升级所需经验值	15000	18000	21600	25920	–
单发攻击力	678	814	976	1172	1406



隐藏服装

游戏中共有7套隐藏服装，需要在"特典→服装"选项中用黄金螺丝钉来换取。黄金螺丝钉是分散在世界各地的一种珍贵的螺丝钉，总共有32颗。因为黄金螺丝钉经常藏在很隐蔽的角落里，因此需要非常细心才能找齐，找齐后除了可以换取所有的特殊服装，还可以解开"黄金少年"的40点技能点数，而且大头模式对隐藏服装同样有效。在游戏中后期取得藏宝图后，黄金螺丝钉会在地图上显示出来，但有一部分还是不太容易找到，所有黄金螺丝钉的取得方法会在流程部分详细说明。



装置说明



本作中的“装置”是指一些辅助型武器，以爆弹为主，持有数量比较少，攻击力有限，且不能升级。使用后需要在装置贩卖机处购买，也可在矿石箱内补充。装置共有8种，种类会随流程逐渐丰富。



摆荡器

最早出现地：可巴利亚星球

持有数	3颗
单价	500
攻击力	0

效果：让一定范围内的敌人跳舞十秒左右，部分非敌对角色也会跳舞。敌人在跳舞时失去战意，任人宰割，但一些皮糙肉厚的敌人或BOSS在跳舞时受到攻击达到一定伤害值时，会清醒过来。摆荡器在对付一些火力较猛的敌人时可以赢得宝贵的时间，是十分有用的辅助武器。另外，让所有种类的敌人跳舞是一项很花心思才能解开的技能点数，摆荡器常备，看到没见过的敌人就扔是游戏中的基本注意点。



吸血弹

最早出现地：可巴利亚星球

持有数	2颗
单价	1000
攻击力	100

效果：从爆炸波及的敌人身上吸取少量体力。因为平时路上的奈米箱不少，而进入任意商店和升级时体力都能加满，所以能用得上吸血弹的地方非常少。



混乱瓦斯

最早出现地：寇特各星球

持有数	2颗
单价	1500
攻击力	0

效果：敌人在吸入混乱瓦斯后，会彼此之间相互攻击。不过这是一种调剂型的辅助武器，实用度比较低。



祖康先生

最早出现地：莱肯5号

持有数	4个
单价	5000
攻击力	瑞奇体力值的33%

效果：放出一个机器人卫士跟随在瑞奇身边，他会自动向附近的敌人射击，守护时间还算比较长。不过因为祖康先生干掉的敌人是不计算经验值的，所以不是特别需要火力支援的情况下，最好不要使用。



维西直升机

最早出现地：维斯朗星球

持有数	3架
单价	10000
攻击力	瑞奇体力值的50%

效果：放出一架可操控的直升机，此时□为上升，×为下降，R1和○为射击，△为自爆。直升机持续时间没有祖康先生长，但放出直升机后瑞奇也会变成无敌状态，实用度相对来说要高一些。



大吸血弹

最早出现地：杰辛杜星球

持有数	1颗
单价	6000
攻击力	100

效果：吸血弹的强化版本，对攻击范围内的所有敌人造成100点伤害并吸血形成大量奈米球，同样是不怎么实用的玩意儿。



多工器

持有数	3颗
单价	8000
攻击力	0

最早出现地：杰辛杜星球

效果：可以把一定范围内的敌人和消费用机器人变成企鹅。企鹅弱不禁风，一击即死，但对BOSS无效。如果长时间不攻击企鹅，它们还会变回原样。与多工器有关的技能点数还不少，所以“企鹅爆弹”还有一些用武之地。



死亡喷泉

持有数	3颗
单价	15000
攻击力	与瑞奇体力值相等

最早出现地：艾戈里克星球

效果：扔出后会在较大范围内蔓延一种红色能量弹簧，对敌人持续造成伤害。死亡喷泉的实用度看似比一般的装置要强一些，就是因为出现的时间太晚了，对其实用性的负面影响比较大。

技能点数

技能点数就是在完成游戏中预设的各种五花八门的任务后获得一些特殊分数的系统，这些特殊分数与游戏中绝大多数的隐藏要素有着直接关系。技能点数总共有750点，60项任务，其中44项为各星球特有的任务，16项为全球各地都有可能完成的任务，点数十分分散，完成条件也因为是隐藏的而显得十分复杂，部分技能点数的解开难度也比较大，并有不少的讲究，比如破坏某个地方的所有某种物品或敌人的任务，如果完成过程中死亡或读档，因为物品和敌人会复位，所以任务要重新完成。因此除了下面这个点数列表，在流程中还会强调完成某项技能点数的地点、时机和一些窍门，定能帮助各位全数取得技能点数。



技能名称	完成条件	点数
	可巴利亚星球	
非凡的时光	破坏太空中心和胶厂里所有的箱子和消费用机器人	10
躲到桶子里	跳进吉拉托胶工厂的两个瀑布区域(会从管道里钻出来)	10
巨大的猎人	消灭所有可巴利亚荒漠内的巨蜥蜴	10
	寇特各星球	
扭曲忍者 3	只使用扳手到达取得机械翼处	10
反弹	三个红灯处不踩灯放下桥，而是利用胶块直接跳过去	10
电浆攻击	使用电浆兽消灭3个空中的敌人	10
四处晃荡	在层云城所有的机械翼发射板上都起飞过	10
	波隆行星带	
收藏家	打破所有的三角形箱子	10
清道夫	消灭10颗以上的空雷	10
R2又是什么?	回旋飞行10次	10
	穆考星球	
我想我生病了	在摩天轮上转5圈且不受伤	10
冲刺 不点火	在通往竞技场的长桥处只使用冲刺靴通过	10
窥视洞穴	获得地面镭射后将去往竞技场路上的一处洞穴切开	10
	蓝达克星环	
字母城	以字母顺序从传送炮中传送到六个小行星上	10
打倒你	用跳起的扳手攻击打倒5只蜈蚣	10
和星星共舞	让5个敌人同时在小行星上跳舞	10
	阿朵里斯星球	
回家吃药吧	用点燃器消灭所有的持枪海盗	10
先下手为强	消灭5只在睡觉的史瓦各	10
突变	一次性令5名海盗变成企鹅	10
	拉克星团	
击沉了战船	将敌方战船的弱点全部打爆	10
灿烂的灯光	不破坏任何可以发射子弹的敌机	10
前往目的地	在2分30秒内打倒铁柱卡鲁索	10
	莱肯5号	
顾客不是永远是对的	破坏莱肯5号上18个消费型机器人	10
坚强活下去	使用回旋仪在1分45秒内通过隧道	10
不可碰触	在隧道中不让回旋仪受到任何损伤	10
	海藻星	
是货船吗?	使用龙卷风一次击倒11个安司罗伯(地底爬虫)	10
主考官	站到所有托罗格罗斯(梁龙)的头上	10
灭绝	消灭所有星藻星的格兰索(霸王龙)	10
	克雷利彗星	
隆巴克斯不冷淡	打破所有可以打破的冰柱	10
杀戮土风舞	使用炮台消灭10个跳舞的海盗	10
转转直升机	使用扳手打破所有营火上的锅子	10
	维斯朗星球	
慢舞在云端	在引力斜坡上使用摆荡器	10
造池塘	使用高热枪摧毁3个隐身能量装	10
	铜绿黑洞	
神射手	消灭75%以上的敌人	10
别碰	在和BOSS战斗前保持毫发无伤	10
咻咻	不使用辅助火力通过铜绿黑洞	10
	杰辛杜星球	
致命目标	在海盗船上摧毁3个可破坏的塔	10
火上加油	用高热枪摧毁2个喷火的可竺守卫	10
	乌布利克通道	
向6把枪致敬	使用侯罗海盗伪装器向海盗打6次招呼	10

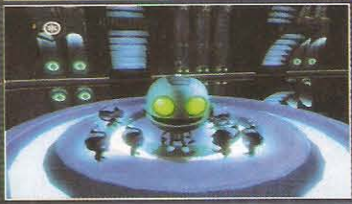
技能名称	完成条件	点数
	利波尔星球	
抓住它们	使用巨网发射器打中所有的瞬移士兵	10
	艾戈里克星球	
持续射击	在对抗瞬移士兵时使用10次猛轰	10
要降落咯	在55秒内完成回旋仪区域	10
大呼小叫	使用机械翼在电栅栏下方飞行	10
	快闪星	
不用躲了	打破每一片可破坏的掩体	10
	全球	
最大武力	将所有武器升级至最高	40
罗夫直升机	把敌人变成企鹅，然后用维西直升机攻击企鹅	20
黄金少年	找到所有的黄金螺丝钉	40
轻松滑冰	购买一发点燃器的子弹	10

技能名称	完成条件	点数
	全球	
大家一起来跳舞	让游戏中的每种敌人都跳过舞	40
合唱之线	令11个以上的敌人一起跳舞	10
快乐之足	让9只以上的企鹅一起跳舞	10
火焰舞厅	在敌人跳舞时立刻使用高热枪	10
柏尔特仓库	将20个巨魂卖给走私客	10
南极似乎在这里	将15个以上的敌人或消费机器人同时变成企鹅	10
和我的小伙伴问好	使用莱诺IV一次杀死15个以上的敌人	10
全副道具	获得所有装置	10
全副装备	获得所有小配件	10
全副武装	获得所有武器	20
下次会更好	完成挑战模式	40
最艰难的核心	获得所有技能点数与游戏中所有的要素	20

解锁内容	需要点数	说明
2007 E3 预告	25	在"特典→影片"选项中观看
大头模式	50	L为大头，XL为超大头，S为小头
角色设计草图	75	在"特典→插画"选项中观看
大头敌人	100	L为大头，S为小头
2006 GDC 预告影片	150	在"特典→影片"选项中观看
场景设计草图	250	在"特典→插画"选项中观看
更换扳手	300	可换成短弯刀、斧头、棍棒和剑
Dave Guertin绘画教室	350	在"特典→影片"选项中观看
银河防卫者詹姆斯	400	使用祖康先生时发生变化
武器设计草图	450	在"特典→插画"选项中观看
镜子世界	500	游戏场景左右颠倒
从构想跃上萤幕	600	在"特典→影片"中多出三段影像
拉捷特的图片	750	在"特典→插画"选项中观看

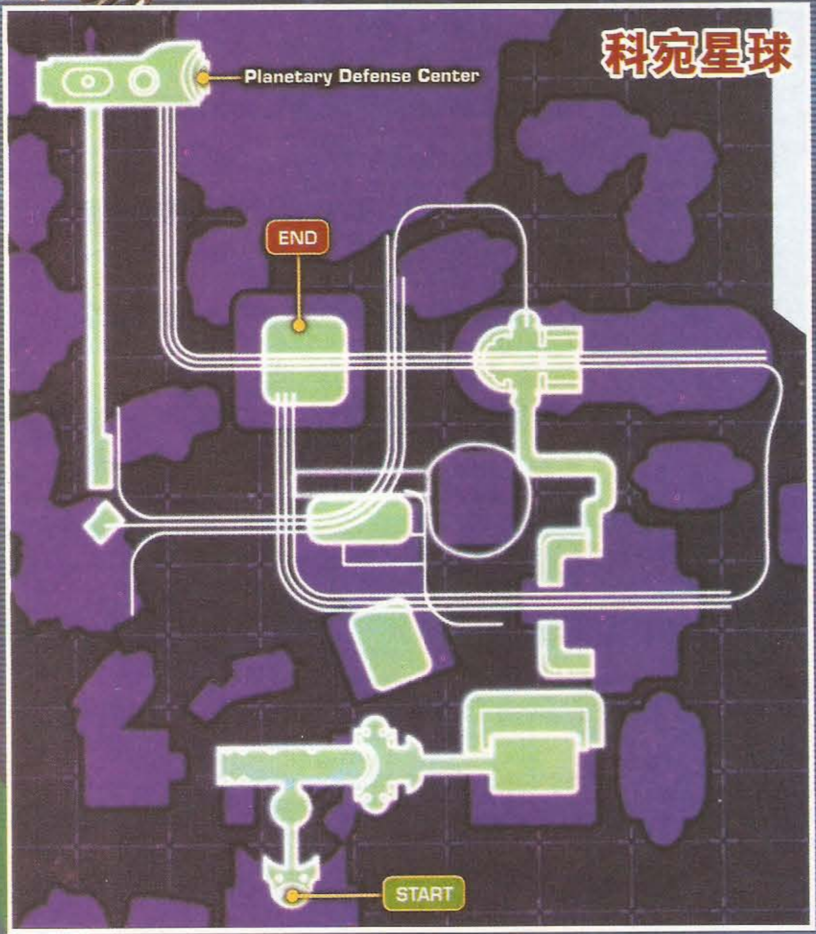








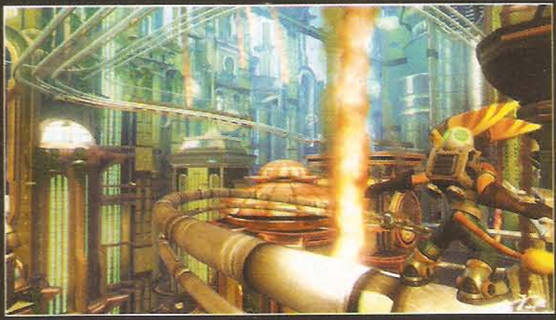
隆巴克斯英雄之旅



1 首都 科宛星球

黄金螺丝钉：无　侯罗平面图：无

胆小如鼠的魁克在星球防卫中心发来救援信息，瑞奇和叮当前去迎救，并一路扫除入侵者。此时瑞奇的武器除了扳手，只有点燃器和核融合手榴弹，不过对付目前的敌人已经绰绰有余了。前行一段，地面上会出现一种绿色三角形的陨石发射台，在上面跳跃会被弹至新的区域。之后是一段固定轨道的区域，使用磨磨靴滑行通过，注意轨道上的裂口和一些障碍要及时跳过。第二段固定轨道有三条分支，利用左右跳跃来回避火车的撞击。前方不远处有一座会一点一点坍塌的石桥，一边往前跑一边开枪就行了。石桥完全破坏后瑞奇会掉下去，之后需要用六轴来控制角色在空中移动，建议此时就关闭六轴功能，用左摇杆控制起来会轻松很多。接下来又是一段三条轨道的滑行，要点还是左右跳跃回避，看似很惊险，实际上比较简单。在波西瓦・塔丘大帝的包围中逃脱后，瑞奇和叮当乘坐飞船离开了科宛星球。



2 吉拉托胶装置 可巴利亚星球

黄金螺丝钉：1颗　　侯罗平面图：无

飞船坠落在遥远的可巴利亚星球上，瑞奇首先要做的是在这片荒地上探索着前进，地面上的裂口中会有热气冒出，不可触碰。荒地上的两种虫子离远了用点燃器清除，应该可以让武器升级。来到一处需要使用壁面跳跃的地方，在这里不必动方向，连按×键就行了。之后按住×键从高台上滑翔下来，再前行一段就会进入巨蜥蜴的巢穴。





BOSS　巨蜥蜴

巨蜥蜴的攻击方式有三种，在远距离会吐雷球，横向移动就能回避；近距离的冲咬比较突然，所以不要过于靠近；还有一种是在地面放出多个判定时间比较长的雷球，需要看清楚动向后再回避。巨兽的体力比较少，场地中又有无限再生的弹药箱，离远一点按住L2锁定方向，用点燃器扫射，很快就能将其打败。

瑞奇来到可巴利亚太空中心，这里可以购入暴风雨发射器和电浆兽，因为技能点数的关系，所以要优先购买电浆兽。只购买1发点燃器的子弹，就能解开技能点数“轻松滑冰”。第一次遇到了走私客和他的鹦鹉，走私客答应瑞奇可以把瑞奇和叮当带离这个鬼地方，交换条件是瑞奇需要进入工厂，开启吉拉托胶装置。与走私客对话可以把从巨蜥蜴身上得来的巨魂以2000元一个的价格卖给他，价钱太低了，先不要卖。进入工厂后，瑞奇用走私客给的一把格兰特(喷胶枪)吸取罐子中的吉拉托胶。故意跳入胶池里，会从管道回到地面，在两个胶池区域各跳一次，就可以解开技能点数“躲到桶子里”。在一些特定的地方喷射胶块，再在胶块上跳跃，可以弹到更高处，以此来前进。工厂里有一种打不死的吃胶虫，会破坏胶块，可将它们打晕后再铺设胶块。接触金属引力斜坡会自动使用引力靴，走上大胶罐后用扳手转动输胶管道，就可以把门打开。在流动的胶池里铺设胶块时要向右偏一些，这样就有足够的时间跳到胶块上。之后再转动一次输胶管道，吉拉托胶装置就重新开启了。在工厂出口处把喷胶枪里的胶放掉，门就会打开。

出门后先别急着找走私客，往前走从左侧的一些旋转平台不断向上走，那里有不少的箱子，还能在最上方得到一颗**黄金螺丝钉**。如果将太空中心和工厂里的箱子和不会攻击的消费用机器人全部破坏掉，就能解开技能点数“非凡的时光”。往走私船前方走一段，进入一小块荒地，那里有两只巨蜥蜴，消灭之后可以解开技能点数“巨大的猎人”。荒地上的敌人数量超过11个，扔一个摆荡器让他们一起跳舞，就能解开技能点数“合唱之线”。





3 层云城 寇特各星球

黄金螺丝钉：2颗　　侯罗平面图：1块

走私客只答应把瑞奇和叮当带到层云城，并把他们从空中扔了下去。空中速降过程中有导弹攻击，不用六轴的话很容易回避。前进一小段后取得新武器冲击破坏器(电鞭)，可以用来对付拿着盾牌的敌人。全力冲过这一段，接下来要用摇摆射击(飞爪)来移动，飞爪是自动判定使用范围的，范围比较广，但要注意按住和放开○键的时机。在有电流的地板附近有一面墙上有几根横杆，瑞奇需要扒住横杆移动并往上跳，在下一个区域，灌满喷胶枪，之后在一个大豁口处有三个红灯机关，踩三红灯就会放下桥，此时不要踩灯，而是利用胶块直接跳过去，这样就能解开技能点数“反弹”。叮当从神秘生物佐尼处得到了新的小配件“机械翼”，从本关起点一直到取得机械翼处，只使用扳手，就可以解开技能点数“扭曲忍者 3”。但要注意，“反弹”不能和“扭曲忍者 3”一次解开，因为使用喷胶枪也算是使用了扳手以外的武器。可解开一项点数后读档，再完成另一项。

取得机械翼后要做的是跟着提



示钻圈，如果失误了会复位到发射板处。机械翼可用六轴控制，但建议关掉六轴，用普通方向控制会更简单一些。到达知识大厅后先不要进入，利用机械翼在城里到处逛逛。在地图中央的棱形区域，用电浆兽击落三个空中的敌人，可取得技能点数“电浆攻击”，并在此处的箱子里取得第一块**侯罗平面图**，这与终极武器有关，不要遗漏了。在中间的环形区域，可以取得一个**黄金螺丝钉**。在所有的机械翼发射板上起飞(一共12个，需一次成功，中途死亡要重新起飞)，可以获得技能点数“四处晃荡”。

在知识大厅的一个圆形水池处，需要踩周围的三个灯开启机关，可利用水中按R1键加速，但要注意别碰上水雷。在有水母的池子下面有一些箱子，可以触发爆炸箱后取得其中的物品。之后用扳手转动池子中间的机关，水母就会浮上来变成平台。在这里使用小配件里的直升组合，利用高跳就能取得一个**黄金螺丝钉**。从上方的管道中落下，会与一群杂兵展开战斗，用冲击破坏器可将他们轻松解决。全灭敌人后，瑞奇和叮当就会坐救生船离开层云城。



4 隆巴克斯遗迹 快闪星

黄金螺丝钉：无　侯罗平面图：无

在快闪星紧急迫降后，找到了一艘受损的隆巴克斯太空船，接下来要在快闪星上找到6个零件修复太空船，打开地图，零件的位置是标出来的，所以并不难找，而且寻找顺序也可随意。第一个零件在飞船所在广场中央螺旋形的高台上。第二个是从广场左侧的台阶往上走，在武器贩卖机的上方位置。第三个在广场正北方，用引力靴走上





去就能看到。第四个在地图的最上方，需要用摇摆射击飞荡过去。第五个在广场正南的水道中，注意浮出水面看一下四周就能找到。

第六个需要将叮当送入拉里坦矿坑中，先用“跟随”指令让神秘生物为叮当控制，然后踩住机关开门，按住R1键把时间放慢就能通过，敌人用时间变慢打起来也非常容易，因为时间放慢没有限制，可以任意使用。遇到豁口不要用跳跃，包括在钉板区域，尽量用指令中的“空中浮游”会安全一些。用“操纵”意念移物后会出现新的道路，不远处就是终点。

收齐零件后与太空船对话，之后就可以前往新的星球和以前去过的地方了，建议先回可巴利亚星球花3万元购入黑星护甲。

5 波隆行星带 塞鲁林区

黄金螺丝钉：1颗　侯罗平面图：无

去穆考星球的路上途经被海盗占领的波隆行星带，这里会变成飞行射击游戏。在这里按10次R2键进行回旋飞行，就能解开技能点数“R2又是什么？”。打破所有的三角形箱子(好像允许遗漏两三个)以及消灭10颗以上的空雷可以在过关后分别解开“收藏家”和“清道夫”两项技能点数。本关**黄金螺丝钉**的收集稍有难度，需要把5个特殊的加分目标全部打破才可以取得，而这种加分目标在画面中出现的时间很短，比较容易遗漏，可能需要多打两次，背一下版。用叮当控制机炮时出现的一个加分目标和BOSS战前出现的那一个要特别留意。



BOSS 沃尔斯

本关的BOSS是一艘骷髅战舰，攻击方式有三种。导弹攻击和嘴中喷出的激光只要做圆周运动就能回避，飞轮攻击比较有威胁，可以利用回旋飞行躲过飞轮的运动轨迹。准星停在左边的那只闭上的眼睛处即可，因为停在其他地方攻击力都差不多，而BOSS放出激光之后，那只眼睛就会睁开一会儿，这是BOSS的弱点，防御力比较低。对BOSS不要使用辅助火力，普通的连射攻击效率更高。



6 帝国格斗嘉年华 穆考星球

黄金螺丝钉：2颗　侯罗平面图：1块

来到穆考星球，在初始位置的广场上探索，可以找到6个塔丘的雕像，位置比较明显，只要走遍广场就非常容易找到。找齐雕像后就可以通过广场西侧的恐怖翻转小径，在摩天轮下方的箱子里可以找到一张**侯罗平面图**。在摩天轮上连转5圈不受伤，就可以解开技能点数“我想我生病了”。由摩天轮来到左侧，在又一条翻转小径前先不要进入，往左走到角落，慢慢转视角，可以找到一些矿石和一颗**黄金螺丝钉**。通过翻转小径，就能取得新的小配件“冲刺靴”，连按两下R2键就会使出冲刺。从挑战者入口进入，这里有一种有一对大掌的带电机器人，大掌拍击威力很大，而且他们不怕电，不能用电鞭来对付，



穆考星球



要小心。在一个圆形场地的缆绳前先不要往下滑，而是向左下方的桥上跳，在桥的尽头可以找到一颗**黄金螺丝钉**。(穆考星球还有两颗黄金螺丝钉，暂时无法取得)在通往竞技场的长桥处只使用冲刺靴通过，就可以解开技能点数“冲刺 不点火”。(这项技能点数的完成条件判定很奇怪，我大概试了20次才解开，建议在离桥面较远的地方对直了连续使用冲刺，中间不要走动，也不要停顿太长时间，冲刺过程中按键以调整冲刺的距离)进入竞技场后，先是进行一场“最强生还者”比赛，只需将三批敌人全灭即可，因为场地周围不时有武器补给，因此并不困难。接下来会是一场BOSS战。

BOSS 克拉史塔

克拉史塔的样子像条鲨鱼，攻击方式主要有机枪扫射和导弹



攻击，都不难应付，可以边跳边躲。另外还有吸气和吐气，吸气时要往外跑，不然就会被BOSS吞食；吐气时要往里跑，以免被吹入场外的岩浆中。推荐的打法是先放一个暴风雨发射器，之后马上换别的武器边躲边打，这样可以迅速削减BOSS的体力，避免持久战。击败BOSS后取得小配件“直升匣”，之后还能参加别的项目的比赛。

之后可以对竞技场中的各比赛项目进行挑战，只是竞技场中只能取得金钱，没有其他奖励，第一次完成某个项目的挑战，可获得固定数额的奖金，第二次完成只能取得1/3的奖金，第三次以后都只能得到1/10，且与隐藏要素没有任何关联，所以并没有反复挑战的必要。

竞技场项目	规则	注意点
最强生还者	打倒所有敌人	没有什么需要特别注意的地方
克拉史塔	打倒克拉史塔	详见BOSS战部分
最速生还者	120秒内打倒所有敌人	地面上的齿轮也能对敌人造成伤害
死亡的气息	打倒所有敌人	场地中机关很多，在场地边缘比较安全
闪电回合	只用冲击破坏器打倒所有敌人	跳起来挥鞭就能轻松通过
称霸舞林	只用扳手打倒所有敌人	跳起后的扳手攻击可多加利用
克拉史塔归来	60秒内打倒克拉史塔	暴风雨发射器和其他武器混合使用
完美生存者	打倒所有敌人且不受伤	小心移动，用范围比较大的武器攻击

7 阿波姬太空站 蓝达克星环

黄金螺丝钉：1颗　侯罗平面图：1块



回到飞船处，可以前往太空站。在这里又一次遇到了走私客，他要瑞奇用3个巨魂来交换太空梭发射密码，也就是要杀死3个以上的巨蜥蜴。因为现在手头的武器比较厉害，所以杀巨蜥蜴已经不在话下。本关共有六个小行星组成，按字母顺序从传送炮中传送到各个行星上，(阿尔发→贝塔→迦玛→戴尔塔→艾普瑟隆→赛塔)就可以解开技能点数“字母城”。用摆荡器同时让5个敌人跳舞，就能解开技能点数“和星星共舞”。跳起用扳手攻击打死5只蜈蚣，可以解开技能点数“打倒你”。在贝塔行星上打倒巨蜥蜴后，飞荡到一个小平台上，就能取得一个**黄金螺丝钉**。在戴尔塔行星上消灭两只巨蜥蜴后，同样是飞荡到一个小平台上，那里有一块**侯罗平面图**。可以发射太空梭时，多余的巨魂先不要卖给走私客，因为回收价格不高。

由太空梭来到重力方块区域，这里是纯粹的平台关卡，稍有失误就会死亡，所以不要太心急，最好看清平台的移动规律后再起跳。瑞奇的影子是不错的参照物，影子投射到平台上时就是降落的时机。由重力方块进入阿波姬站内部，这里的固定炮台火力比较猛，但转向速度比较慢，可以绕到它身后进行攻击。在前行至一扇铁门处，叮当会从佐尼处取得新的存货“地面镭射”。先按照雷达指示走到合适的地点，按△键发动镭射后，需要根据墙壁上的标记，移动镭射光线以通过所有的标记，就能在大门左侧的墙上割出一个大洞，这样就能进入房间内了。同样的，地面镭射默认是用六轴操作的，但关闭六轴功能的话会非常容易。利用房间内的传送装置，又能回到星环区域。



蓝达克星环



HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE

8 海盗基地 阿朵里斯星球

黄金螺丝钉：1颗　侯罗平面图：1块



来到海盗基地，起点左边的分支处有一根断开的轨道，用直升匣把它接好，之后有多处需要用到直升匣才能前进。比如用直升匣拉起帆船和排风口，或拉起吊桥等。在第一个吊桥上等一等，等直升匣失效，桥会复位，此时就能在上方的船上得到一颗**黄金螺丝钉**。(阿朵里斯星球还有两颗黄金螺丝钉，暂时无法取得)在绕回起点时可以取得“磁化盔甲”，这样就能吸引很远距离的螺丝钉。

用地面镭射打开海盗的洞穴。在洞里有一种白色的小个子生物，叫史瓦各，消灭5只在睡觉的史瓦各可以解开技能点数“先下手为强”。在洞的深处，用地面镭射切断石柱后可到达上层，再用镭射切开墙壁，就能进入海盗基地。基地里海盗数量众多，如果之前购入了强力武器奈米史瓦莫，那可以很快清除他们。中间有一张海盗脸的大门暂时无法进入，一路前行在遇到海盗船长后发生混乱，由海盗船进入地图上方的圆形大厅，这里有一扇门需要使用直升匣，进入后可以得到一块**侯罗平面图**。左上角的圆形大厅里会遇到BOSS无赖机器人。



BOSS 无赖机器人

无赖机器人的实力实在是太差了，除了丢铁球外就不会什么像样的攻击了，有一种红色的铁球一段时间后会爆炸，爆炸范围还比较广，需注意躲开。而且因为现在手头有奈米史瓦莫等强力武器，丢一个史瓦莫，换枪攻击几下，再丢一下史瓦莫，可将BOSS秒杀。另外，不要忘记让BOSS跳舞，因为这关系到技能点数。



9 拉克星团 铜绿区

黄金螺丝钉：1颗　侯罗平面图：无

又是一场飞行射击战，**黄金螺丝钉**的收集还是需要打掉5个加分目标，这次加分目标的分布比上一次要容易命中一些。反倒是“击沉了战船”这项技能点数要稍加注意，因为需要将敌方战船上的圆球形弱点全部打爆才能解开，可能需要背版并多试几次。还有一项技能点数“灿烂的灯光”的达成条件比较奇怪，是不破坏任何可以发射子弹的敌机，保险起见，可以在拿到黄金螺丝钉和“击沉了战船”后，再来一次拉克星团，到BOSS战前都不发射子弹，这样就一定能取得这一技能点数了。



BOSS 铁柱卡鲁索

这个BOSS有三种攻击方式，机关炮用圆周运动来躲就行了；地上升起的火柱可先躲在左右两侧，等火柱接近时用回旋飞行来回避；BOSS放出的光圈相对来说比较有威胁，不从光圈中钻过就会受伤，需要看清光圈所处的位置后小心移动。放光圈时，BOSS顶部会露出弱点，此时可将准心调整过去。一般来说，只用普通射击连续攻击BOSS，在2分30秒内打倒它应该不成问题，这样就能解开技能点数“前往目的地”。



10 熔岩精炼厂 莱肯5号

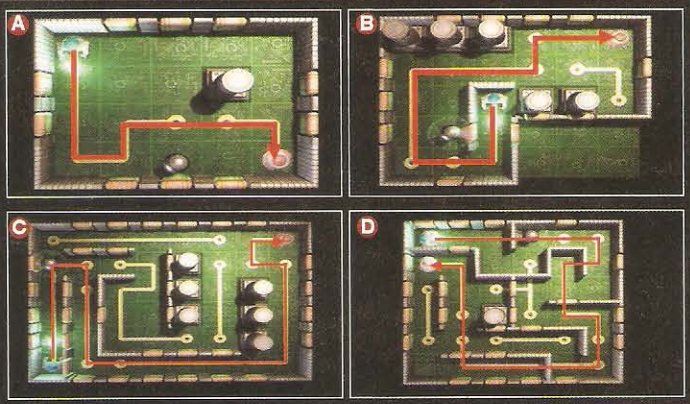
黄金螺丝钉：2颗　侯罗平面图：1块



在莱肯5号上空，先要来一个空降，不停做圆周运动便可安全着陆。之后是两场敌人数量不少的强制战斗，虽然有帮手，但他们的力量微不足道。比较省力的打法是将史瓦莫优先升级，之后在敌人集中处丢上几个，攻击效率非常高。不过史瓦莫打盾牌兵比较吃力，遇到盾牌兵可用电鞭收拾。最后将几门大炮摧毁就可以开动升降机了。坐升降机来到上层，补充弹药后，破坏莱肯5号上18个消费型机器人，就可以解开技能点数“顾客不是永远是对的”。购买太阳神护甲，提升一下防御力后，向南走一段，上高台，扒着熔岩管道的边缘转到另一侧，在这里用直升匣到达一个较高的平台，在箱子中可以找到一块



侯罗平面图。顺着高空缆绳方向，绳子下方的房子背面有一条可以扒着的横杆，爬过去可以找到一个**黄金螺丝钉**。以5000元的代价在走私客处购买“回旋仪”———个独轮车，在一些特定的地点可以启动，之后就要操控回旋仪通过一段布有机关的隧道。与之相关的技能点数有两个，“坚强活下去”是使用回旋仪在1分45秒内通过隧道，要点是多用×键加速，但不要速度太快，落入岩浆中；“不可碰触”是在隧道中不让回旋仪受到任何损伤，驾驶的时候小心一些就行了。通过隧道，在降落点左边大石头的背后，可以找到一个**黄金螺丝钉**。



11 L51哨站 海藻星

黄金螺丝钉：4颗　侯罗平面图：1块

在海藻星又遇到了无处不在的走私客，如果之前没有把巨魂卖掉，可以马上就用3个巨魂在他那儿换一台“解码机”，用解码机解码的迷你游戏就是滚动一个导体球，让电流从线路中流到红色的终点，其过程同样是不开六轴简单许多。如果之前巨魂已经买掉，那就需要干掉3只格兰索（一种像霸王龙的巨兽），格兰索用旋风加史瓦莫可以很快干掉。地底钻出的小虫叫安司罗伯，使用龙卷风一次击倒11个安司罗伯可以解开技能点数“是货船吗？”。用解码机打开机械翼发射板，随着佐尼飞往地图的中上部。在这一区域的左上角，有一条托罗格罗斯（像梁龙一样的无害巨大生物），在它附近有一个高台，上面可以取得一块**侯罗平面图**。而这条梁龙的脚下有两个红灯，空地上还有一个红灯，在它抬脚时把三个灯都踩成蓝色，就可以取得一颗**黄金螺丝钉**。用机械翼飞到地图右侧的海上平台，在那里又能得到一颗**黄金螺丝钉**。地图左下角的一块区域中，有一条梁龙，它的背上也有一颗**黄金螺丝钉**。在几块陆地上晃荡时，可根据地图上的提示，把所有





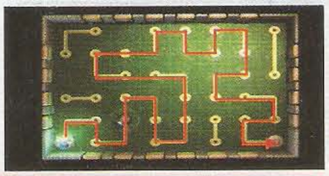
的格兰索全部消灭，可解开技能点数“灭绝”。在所有的梁龙头部平台站上一站，（用机械翼飞上去）可以解开技能点数“主考官”。

在搞定以上所有要素后，可在地图上方再次使用解码机，这样就能进入胶厂，用胶块跳上高台对于玩家来说已经是轻车熟路，在放掉胶打开门后，跳到正下方的场地中，先向左边的平台走过去，在拐个角后就能得到海藻星上最后一颗**黄金螺丝钉**。这里的一种新敌人会变成一个滚球进行攻击，部分子弹对他们不起作用，可在他们停下时攻击，或用爆炸型的武器让球强行停下来。在踩下三个红灯后，利用移动小平台到达对岸，在这里需要解码开门，之后干掉一批敌人，就能得到新武器“阿尔发分裂器”。用扳手转动机关，一座吊桥就会放下。通过吊桥，依然需要踩三个红灯，通过移动平台，可以到达地图上部中心区域的洞穴，在一次解码之后，海藻星的剧情任务也就全部完成了。此时将所得到的巨魂卖给走私客，那么可以得到不少钱，而且还能解开技能点数“柏尔特仓库”。

12 帝国格斗嘉年华 穆考星球

黄金螺丝钉：2颗　侯罗平面图：已取得

返回穆考星球，将起点右边被封住的升降机解码，就可以在上方取得一颗**黄金螺丝钉**。在去往竞技场的路上用地面镭射切开一处被石柱封锁的洞穴，解开技能点数“窥视洞穴”，并取得一个**黄金螺丝钉**。坐出租车样子的气垫船可以直接到达竞技场，进入竞技场会发生两场强制战斗，一场是“小胡子，干得好！”，是在5分钟内消灭5批敌人，敌人数量虽多，但是因为时间很充裕，所以不必太心急。之后是与左森的BOSS战。



BOSS 左森

左森的样子有点像阿拉丁里的灯神，攻击方式主要有三种。一种是在地上铺设电磁球，离远了基本可以无视；一种是发出两道交叉的激光，适时跳起就能躲过；还有一种是左森旋转身体的撞击，直线移动速度比较快，所以躲避的时候可以按住L2键进行横向移动，这样左森就跟不上了。左森的体力还不少，拿最厉害的武器往他身上招呼就是了。阿尔发分裂器、手榴弹等武器可以取消左森的攻击。打倒左森后取得小配件“侯罗海盗伪装器”，并解开技能点数“全副装备”。

竞技场新增项目	规则	注意点
小胡子，干得好！	5分钟内消灭所有敌人	不必管时限，从容地打就行了
左森	将左森打倒	详见BOSS战部分
死亡的多样性	使用随机变化的武器消灭所有敌人	弹药用完就会变成另一种武器
大拍卖	摧毁所有接踵而来的炸弹	用史瓦莫对付的话极为轻松
碰不到的生存者	消灭所有敌人且无伤	用史瓦莫可令敌人无法近身
防卫队	打倒左森和克拉史塔	两个BOSS分别登场，打法不变
小胡子	在有毒气的环境中消灭所有敌人	体力可以回复，所以极为简单
重量级打击者	只用阿尔发分裂器消灭所有敌人	蓄力，在出现光标时再射击
左森的复仇	2分钟内消灭左森	旋风加史瓦莫，两分钟足够了
小胡子的碎片	杂兵战外加左森和克拉史塔	同样是史瓦莫加旋风战术

13 超级电脑 艾莉斯 克雷利彗星

黄金螺丝钉：1颗　侯罗平面图：1块



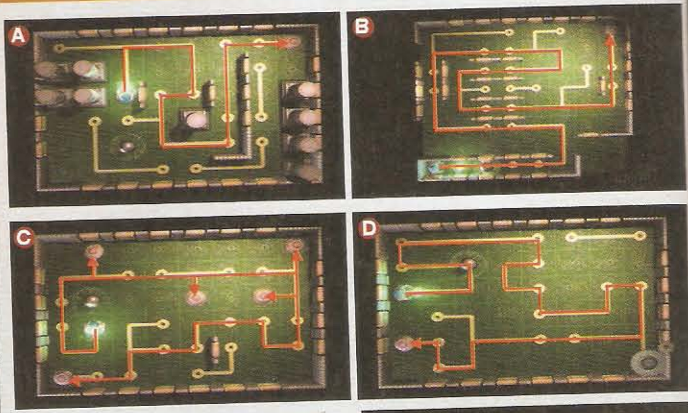
在购入高热枪后，先让海盗们跳舞，然后立即使用高热枪，就能解开技能点数“火焰舞厅”。使用侯罗海盗伪装器，在海盗守门人所在的门前跳舞，就能让门打开。跳舞的操作很简单，身后的海盗指向哪个方向，玩家就推哪个方向，错了也不会有什么惩罚，大不了重来一次。在冰天雪地移动时细心一些，把所有可以破坏的冰块全部打碎，且途中不能死亡，这样就能解开技能点数“隆巴克斯不冷淡”。海盗控制的炮台火力比较猛，特别是一些交叉火力，硬冲会吃亏，应优先解决。炮台还可以被瑞奇控制，使用炮台消灭10个跳舞的海盗，可解开技能点数“杀戮土风舞”。一路上有4个海盗生起的营火，使用扳手打破所有营火上的锅子，就能解开技能点数“转转直升机”。有个地方需要扒着边缘爬上去，再往前是海盗船的炮口，要小心移动。在开炮的海盗船左侧跳下，这里可以找到一块**侯罗平面图**。再用海盗伪装进入船内，可取得一颗**黄金螺丝钉**。这一路上，一共会遇到三个无赖机器人，其主要攻击方式还是扔铁球，用阿尔发分裂器可以秒杀，所以没有什么难度。

来到超级电脑前，把叮当送入其中。同心圆机关和电网需要按R1键让时间变慢才能通过，在起点左侧找到一个佐尼，用“跟随”控制他，然后用“浮游”跳过通电区域，又找到三个佐尼。在大门前用“聚集能量”的选项可以开门，进门后在右侧又找到六个。下一个区域在时间变慢的情况下使用“浮游”，在左侧找到三个佐尼。海盗们用时间变慢可轻松解决，最后使用一次操纵指令把电脑修好就大功告成了。



14 佐尔顿监狱 维斯朗星球

黄金螺丝钉：2颗　侯罗平面图：1块





到维斯朗星球后先购买强力武器“交涉者”，然后是一段很长的滑行轨道，有些大的豁口需要用飞荡才能跃过。落地后注意避开探照灯，不然身上有防护罩的守卫就会发起攻击，离开守卫的视野后，他又会恢复平静，当然，也可在他攻击时使用摆荡器，趁他跳舞时把他干掉。在引力斜坡上使用摆荡器，就可以解开技能点数“慢舞在云端”。从引力斜坡避开守卫后来到巨大的圆形场地中，在这里要先解码。这里有一种半隐身状态的能量装敌人，使用高热枪摧毁3个能量装，可解开技能点数“造池塘”。进入监狱，在直路尽头的左侧进行一次解码，就能到达上层，在这里可以取得一个**黄金螺丝钉**。另一处解码可打开通风管道，从管道跳下急降，这里要避开红色的警报区域，才能安全着陆。在监狱火车前解码，救出女主角塔文。之后原路返回，从圆形场地的西侧出口前行，这里有多场强制战斗，注意各种武器的搭配使用。在有出租车的平台左侧的箱子里可以找到一块**侯罗平**



面图，坐出租车可以回到起点处。

先不忙离开维斯朗星球，用直升匣拉起移动平台，之后可以看见不远处有一个被直升匣拉住的平台，用枪把直升匣破坏掉，平台就会移过来。用直升匣打开门，进入仓库，这里有两座吊桥，需要赶在直升匣效果消失前快速通过，可能需要多试几次。出仓库后先用扳手转动机关，这样就会升起一个风扇，在移动平台上使用直升匣后要注意，等平台靠近另一台风扇时，马上丢一个直升匣过去将其启动，此时，平台上的直升匣会失效，需要立即补一个，不然平台就会落入悬崖。下一个场景的情况与之类似，但需要把风扇上的直升匣打掉，风扇才会启动，平台上的直升匣失效时也需要立即补上一个，这样就能取得维斯朗星球的另一颗**黄金螺丝钉**了。

15 铜绿黑洞 波瑞克瑟斯

黄金螺丝钉：1颗　侯罗平面图：无



这是最后一个空战射击关卡，5个加分目标的分布却是最简单的，所以**黄金螺丝钉**的取得比较容易。不过3项技能点数的取得有点难度，“神射手”是要消灭75％以上的敌人，不使用辅助火力的话，对准心移动的要求还是比较高的，还好路上的冰块和敌人发出的导弹不算敌人，不影响消灭敌人的百分比。一些有防护罩的敌人过一会儿防护罩才会消失，所以应该先攻击没有防护罩的敌人以有效利用敌人在画面中的短暂时间。这一关不使用辅助火力，就可以解开技能点数“咻咻”。至于“别碰”，是要在和BOSS战斗前保持毫发无伤，这个要求颇有难度，不过有一个偷懒的方法，就是在BOSS战时自杀，接关后打倒BOSS，就能解开这一技能点数。但这样的话，几项技能点数要分多次游戏才更容易解开。



BOSS 麦可吉

这个BOSS基本上属于第一个空战BOSS沃尔斯的加强版。BOSS发出的导弹可用子弹抵消掉，圆周运动也可回避，横向的激光网稍具威胁，可看清激光走势再进行小范围的移动或使用回旋飞行。至于电磁弹攻击还是以圆周运动回避，而发射电磁弹时，BOSS嘴巴下方会露出一个球状弱点，此时要集中攻击，两三个回合便能将BOSS打倒。

8+ 海盗基地 阿朵里斯星球

黄金螺丝钉：2颗　侯罗平面图：已取得

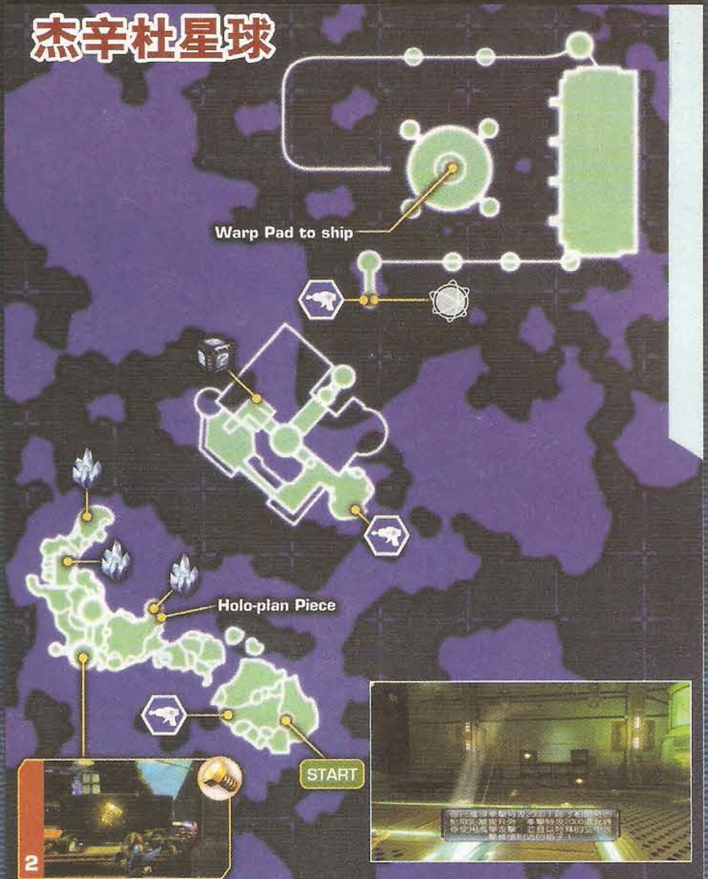
现在可以购买新的装置“多工器”了，也就是把敌人变成企鹅的爆弹，此时可前往海藻星，引出15只以上的地底爬虫，把它们变成企鹅，然后再让它们跳舞，可以一次解开“南极似乎在这里”、“快乐之足”两项技能点数。海盗基地里遗漏的要素比较多，是时候去补完了。



一次把5个海盗变成企鹅，可以解开技能点数“突变”，之后立即用维西直升机攻击企鹅，就能解开技能点数“罗夫直升机”。遇到拿枪的海盗就用点燃器来消灭，可以解开技能点数“回家吃药吧”。在海盗洞穴里，有一扇有海盗守门人的大门，伪装后跳海盗舞就能进入，在上方可以取得一颗**黄金螺丝钉**，注意上层也有两个持枪海盗。在原先打BOSS的圆形大厅里，也有一个海盗守门人，伪装后进入，又能取得一颗**黄金螺丝钉**。

16 可竺城 杰辛杜星球

黄金螺丝钉：2颗　侯罗平面图：1块



在起点的旁边，有一个升降机，由升降机可进入吉拉托胶地下矿区，利用喷胶枪移动，在一片很大的胶池右侧有一个胶罐，在罐子后面有一颗**黄金螺丝钉**。用高热枪摧毁2个会喷火的可竺守卫，可以解开技能点数“火上加油”。利用胶块跳跃，以及用扳手打开机关，可以不断进入矿区深处，最后取得新的存货“拳击特攻2000”，跳起的扳手攻击可以把周围的可破坏物全部打碎，虽然对敌人和消费机器人无效，但还是非常实用的。

出矿区后由起点向地图左上移动一段，可以看到一个要塞的大门，在大门右边的一个石头平台上，可以从箱子里得到一块**侯罗平面图**。大门往前走一点儿就有一辆大型的履带车，从车子左边的石阶可以到车顶上，一路向前可到达大门上方，那里有一颗**黄金螺丝钉**。上了海盗船后，看一下四周，可以发现3个高塔，摧毁这些塔便能解开技能点数“致命目标”。海盗和可竺族正在对着干，可以在他们鬼打鬼的时候消灭他们。前进到死亡之轨前，补给一下，就要进入BOSS战了。



BOSS　可竺机甲兵

这场战斗先是一段轨道滑行，轨道上会有各种障碍，看准时机跳跃就能回避，而机甲兵放出的导弹会紧随其后，其实导弹并不具备攻击力，基本上属于障眼法，不要受其干扰。在轨道尽头，瑞奇会吸在天花板上倒过来和BOSS开始战斗，机甲兵的重拳比较难躲，所以要争取尽快削减BOSS体力，跳过这一阶段的战斗。推荐使用威力强劲的阿尔发分裂器打上几炮，瑞奇就会落到地面上，此时别忘了丢个摆荡器让BOSS跳个舞。机甲兵会放出一些杂兵，这个时候可使用威力和范围都很不错的武器"交涉者"猛轰，15发下来BOSS基本上什么本事都还没露呢，就被炸上了天。

杰辛杜星球地下



乌布利克通道



BOSS　史拉各船长

史拉各的攻击方式有四种，近身时船长会用手挥击，而且他身上还带电，所以最好不要靠近他；回旋钩子攻击不易回避，但一些具有爆炸效果的武器可与之抵消；环形冲击波攻击最好是用高跳来回避，普通二段跳有时会来不及躲开；船长的喷火会在地上形成一道火焰，避开就是了。海盗船长每损失四分之一的体力就会有一段无敌时间，所以当BOSS的体力槽消失时，就不要攻击了，干掉几个海盗士兵他就又会跳下来，用大威力的武器猛轰，很快就能让他见上帝。打败史拉各船长可以获得"藏宝图"，黄金螺丝钉会在地图上显示出来，如果之前有遗漏的，就去把它们都找出来吧。



17 史拉各舰队 乌布利克通道

黄金螺丝钉：2颗　**侯罗平面图：1块**



这一区域的技能点数只有"向6把枪致敬"这一项，解开方法是使用侯罗海盗伪装向海盗打6次招呼，十分简单。

往前走没多久，无赖机器人又出现了，用蓄力炮等强力武器将其轰杀即可。之后换海盗装开门，用扳手转动机关后放下折叠桥。注意这里有一处引力斜坡，从斜坡可走到另一艘船上，在这里可以得到一块**侯罗平面图**，再往前走一点，还能得到一颗**黄金螺丝钉**。前行一段，遇上了一个挂在天花板上的无赖机器人，将其消灭后要小心一些身上带电的海盗兵，他们的攻击力非常大，一定要迅速远离，之后再将他们消灭。坐上海盗战舰，会前往地图左侧的港口，在这个过程中还要迎击三艘海盗船，每艘船上有三门大炮，将所有大炮摧毁即可。换海盗装进入下一个区域，注意武器贩卖机旁边有引力斜坡可以走上去，之后开回旋仪进入通道，可以取得一颗**黄金螺丝钉**。



18 科拉麦特遗迹 利波尔星球

黄金螺丝钉：2颗　**侯罗平面图：1块**



先和同伴们空降，着陆后是一场漫长的强制战斗，在消灭一定数量的敌人后，同伴会前往左右两个控制室，开炮将电网破坏，这样才能前进。因为敌人数量众多，攻击力也不小，因此可以多用巨网发射器限制敌人的行动。在右边控制室的外侧有一个平台，在上面的箱子里可以得到一块**侯罗平面图**。坐升降机到达上方平台后，在电网右侧使用地面镭射切开墙壁，往前走一小段会遇到塔丘大帝，瑞奇和叮当暂时被分开了。

首先是控制叮当的部分。用时间变慢打倒敌人后，找到三个佐尼，用操纵指令让他们搬开石块，在一侧又找到四个佐尼，再使用聚集能量可把桥转过来。在转桥上使

用操纵会搭起一座石桥，通过后用浮游到达右侧毒气地带，向上走又找到了三个佐尼，接下来基本上就是转桥和搭石桥的工作，很快就能到达终点。

之后是瑞奇独自的战斗。因为没有了叮当的辅助，很多跳跃相关的能力都不能使用，所以平台跳跃部分要格外小心。这一区域会出现一种会瞬间移动的士兵，瞬移状态时没有被攻击的判定，使用巨网发射器打中所有的瞬移士兵，可以解开技能点数“抓住它们”。如果到目前为止，让之前所有的敌人都跳过舞的话，现在就可以解开40点的技能点数“大家一起来跳舞”。在地图上可以看到黄金螺丝钉的位置，但先不要心急，出洞穴后与叮当会合，然后再返回洞中。一个**黄金螺丝钉**在出口附近的高台上，另一个则要从洞穴中间的武器贩卖机下方的台阶绕上去，都很容易取得。离开利波尔星球前记得购买土流护甲增加防御力。





19 子午城 艾戈里克星球

黄金螺丝钉：2颗 **侯罗平面图：1块**

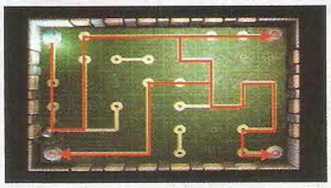
在子午城，如果看到瞬移士兵，那么就按住L2键进行定向的锁定猛轰，使用10次猛轰就能解开技能点数“持续射击”。在起点不远处，有一个引力斜坡，到上方平台上往下看，可以看到一个圆形玻璃



房子，房顶上有一颗**黄金螺丝钉**，按住×键滑行下去就能得到。打开任意的矿石箱子，可以得到最后一种装置“死亡喷泉”，同时解开技能点数“全副道具”。进房间后在右边的一个箱子里可以找到一块**侯罗平面图**。从另一侧的引力斜坡往下走，又可以看到一个圆形玻璃房子，在房子的背面又有一颗**黄金螺丝钉**。从升降机到上层后需要进行一次解码，在强制战斗后，房间会与起点相连。

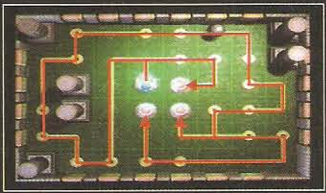


走另一侧会有一个护甲贩卖机，在它左边可以启动回旋仪，在55秒内通过回旋仪地区，便能解开成就点数“要降落咯”，关键是要多用加速，不要在乎受不受伤，也可调整视角，让加速不至于出现失误，而且需要一次成功，如果失败了就读档吧。回旋仪降落后，又是一条使用机械翼飞行的地段，在电栅栏下方飞行一次就可解开技能点数“大呼小叫”。飞行时不能碰到任何障碍物，因为是即死的，注意避开上方掉下来的灯。飞过这一危险路段，便可用传送装置返回。



20 隆巴克斯遗迹 快闪星

黄金螺丝钉：1颗 **侯罗平面图：1块**



重返快闪星，首先要做的是摧毁广场上的5门重炮，重炮分布在起点四周，消灭顺序没有讲究。第一门在起点南边，一眼就能看到；第二门从中央高塔的高空缆绳上滑下就可以看到；第三门在广场右上角；第四门从第三门附近飞荡过去；第五门从引力斜坡上到二层就能发现。将重炮全部破坏后，还需要经过连场强制战斗，同伴们才会放下吊桥。接下来基本上都是强制战斗后才能往前走一小段，敌人大部分是瞬移士兵，打起来会比较费时，可多利用贩卖机进行补给，也刚好可以把一些平常没怎么用过的武器升升级。在一次解码后，进入一个有三红灯的广场，在右面的圆形建筑的下方，可以找到一块**侯罗平面图**，此时侯罗平面图也收集齐了，可存档再读档，回到飞船上，然后飞往海藻星，把完整的侯罗平面图交给走私客，他就会给你终极武器“莱诺IV”。

如果之前所有的武器你都购买了，那么此时可解开技能点数“全副武装”。在海藻星引出15只以上的地底爬虫，用莱诺IV一口气消灭，可以解开技能点数“和我的小伙伴们



HARDWARE
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

好”。

返回快闪星，以手中的莱诺IV可以轻松全灭敌人，之后踩三红灯，会出现一个扳手机关，扳动后又会出现一批敌人。全灭敌人后，踩两个红色机关，前方的电网就会解除。如果注意一路上那些可破坏的掩体，并把它们全部打破，就可以解开技能点数“不用躲了”。再往前走就是最终BOSS战了，先不要往前走。退回广场中原本封住的圆形建筑中，可取一颗**黄金螺丝钉**，此时32颗黄金螺丝钉已全部收集完毕，解开技能点数“黄金少年”，并可用黄金螺丝钉换取全部的隐藏服装。

如果之前没有遗漏，到目前为止，应该解开了650点技能点数，隐藏要素已开启了大半。



BOSS 塔丘大帝

如果此时已经拿到了莱诺IV，再用矿石强化一下，那塔丘将是最简单的BOSS，400多发子弹倾泄在塔丘身上，可以将其秒杀。当然，如果不看攻略，可能很难在第一次游戏时就取得这个破坏平衡性的武器，这样的话还是要老老实实回避塔丘激光、自杀机器人、冲击波、飞弹的多种攻击，并以暴风雨发射器、阿尔发分裂器、交涉者、奈米史瓦莫等武器来主攻，而能让瑞奇处于无敌状态的维西直升机也可以好好利用，比如BOSS最后疯狂发射飞弹的时候，就可以放个直升机，就不必躲躲藏藏了。塔丘的攻击力比较高，不要大意。通关后可以选择开始“挑战模式”，也可退回到击败塔丘之前，如果想在一周目尽量多地完成收集要素，那么可选择后者。



挑战模式

通关后可选择难度更高的“挑战模式”重新开始游戏，游戏流程与一周目基本相同，且保留所有非剧情能力和道具，金钱、矿石、体力级别、武器等级等也一并保留。但不要以为这样就可以虐杀敌人了，因为敌人的攻防能力也水涨船高，流程后期999点体力也挨不了三下，而低威力的武器打完所有子弹也不一定能杀死一个普通的装甲兵。BOSS的强度也的的确确有了明显提升，如果不用莱诺或黄金摆荡器，打起来还是要花一些心思的。挑战模式通关后，可以解除技能点数“下次会更好”。另外，在挑战模式中，所有的解码迷你游戏都发生了变化，难度没有提高多少，就是操作要求有所提高，可别手忙脚乱啊！



最终兵器

当然，挑战模式中为玩家准备了“最终”系列加强型的武器，只要将原先的武器升至5级就能在任意一个武器贩卖机上购买。最终型武器购买后等级变为6级，武器攻击力会有质的飞跃，而碎爪的弹夹数量变为50发，莱诺更是上升到可怕的900发。各最终型武器的等级上限为10级，显示为VX，将全部武器升级至VX才能解开技能点数“最大武力”，可谓任重而道远，在二周目游戏中就解开这一技能点数可能需要刻意练级。顺着一件一件武器练的话，大概第三遍游戏中就能练满，一般来说，解开“最大武力”的同时，也就解开了最后一项技能点数“最艰难的核心”。

新增武器	价格	最大攻击力
最终 岩浆焚烧器	5500000	986
最终 核融合炸弹	6500000	7390
最终 闪电毁灭者	4000000	3941
最终 暴风发射器	5000000	7711
最终 死亡之剑	8000000	772
最终 猛禽火箭	7000000	4927
最终 阿尔发炮	8500000	51410
最终 焚化炉	4500000	2915
最终 电浆跟踪狂	3000000	9853
最终 硝化收割器	7500000	4112
最终 裁判器	9500000	12852
最终 毒史瓦莫	9000000	2057
最终 磁网炮	6000000	7198
最终 碎爪	3500000	6683
不败的莱诺	50000000	5141



生财有道

看到如此惊人的价格，各位别担心会做太多的重复劳动，因为在挑战模式中，所得到的金钱和矿石都是上百倍增长的，比如巨魂的卖价就是20万、40万和80万，竞技场比赛的奖金也是数十万不等，这通货膨胀的程度可不一般。而且挑战模式中还引入了一个保持无伤状态不断累积杀敌数，得到的金钱倍率就会上升的新系统，倍率可上两位数，在20倍左右时，基本上一秒钟几十万上下是常有的事。因为一受伤倍率就会回到1，所以要想快速致富，就要保持高倍率，其中的窍门是经常存档/读档，俗称“S/L”。因为游戏是自动存档的，存档时画面右下就会有齿轮在转动，保险起见，可存多个档，以免自动存档将原档覆盖。读档后瑞奇会回到特定的起点位置，这一点也是可以利用的。

受伤或死亡也不影响倍率的情况有三种，一是落入特定的湖水或沼泽中，二是控制叮当时，三是飞行射击游戏时。等赚够购买所有最终型武器的钱，就不必使用S/L了。



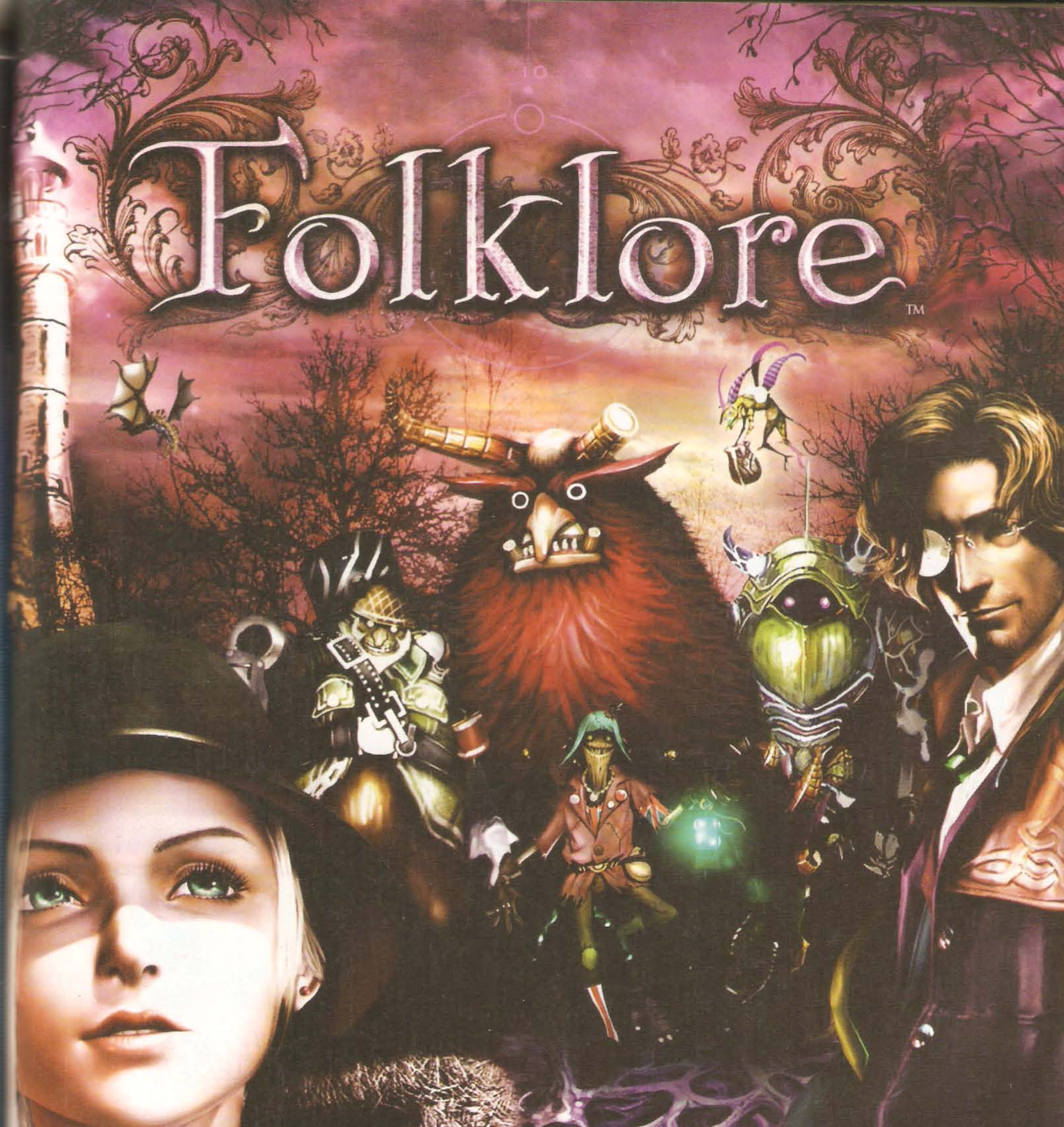
其他要素



除了武器之外，挑战模式中还可以购买一件强力的装甲，超酷的“延龄草护甲”，它可以吸收65%的伤害，在挑战模式后期的作用十分明显。当然，一分价钱一分货，这件护甲的价格是1000万！不过用S/L玩挑战模式，流程中期就可以赚到上千万。

在可巴利亚星球的装置贩卖机处，可以用200万拉里坦矿石换取一个黄金摆荡器，一般来说在挑战模式的流程尾声就能凑齐200万矿石，只是就一个摆荡器有什么用呢？呵呵，这可是能够无限使用的摆荡器，这样就可以让敌人一直跳舞，任瑞奇随意宰割，可以说是比莱诺更“无耻”的屠杀工具。当然，对于一些不常用的武器来说，要想快点升级就得靠这一手了。

Folklore



文 晴天 美编 木仙

先祖之魂 失落的传承	SCE	动作角色扮演
PS3 FolkLore		中英文合版
2007年9月25日	1人	328港币
支持PS3与PSP联动		对应玩家年龄：15岁以上

一通神秘女子的求救电话，一封已亡母亲寄来的来信牵扯出 17 年前的离奇命案，都灵村，一个传说中能够看到死者灵魂的地方，被命运相连的男子济兹和女子爱伦在这里经历了他们人生中永远难忘的一段旅程，究竟传说是否真实？就让我们用自己的双眼来见证这场充满奇幻与诡异的异界冒险……（中文官方译名：《异魂传承》）

通关时间

如果不刻意收集异灵和完成支线任务，游戏的主线情节通关大约需要 15 小时左右。如果收集齐游戏中所有的异灵，可以进入标题画面的"Costume"更换男女主人公的特殊服装，有兴趣的玩家可以尝试挑战一下。

穿越异界的探寻之旅

游戏一开始可以选择爱伦(Ellen)和济兹(Keats)两名主人公进行游戏，从序章到第五章为止，两名主人公的剧情是相互独立的，而要将游戏通关，必须将两名主人公的剧情都发展至第五章，再完成合流后出现的第六、七章才行。以下攻略中的地图会使用颜色来区分两名主角能够收集的异灵和道具，其中红色为爱伦、蓝紫色为济兹。



基本操作



异灵的吸收

游戏中玩家与敌人战斗的同时，使用特定属性的招式攻击敌人会出现冒出蓝魂的提示，之后只要继续保持攻击就会转变为红魂，此时按下 R1 便可进入吸收阶段。面对某些特殊敌人时，游戏中会相继出现 4 种吸收的方式，都需要使用到 PS3 手柄的六轴感应功能，连续成功数次让最下方的能量槽蓄满即可成功吸收。另外在吸收过程中遭到敌人的攻击会使吸收强制中断，所以在面对多个需要耗费一定时间才能吸收的敌人时，最先将敌人消灭到只剩一个才能保证自己的安全。



摇摆

吸收阶段处于蓝色时出现的情况，玩家需要左右摆动 PS3 手柄，将敌人的魂魄摔打到地面。



平衡



吸收阶段处于黄色时出现的情况，需要根据画面中魂魄的偏移方向，使用 PS3 手柄慢慢将其返回到正中间，然后使用和提拉相同的操作。

提拉



吸收阶段处于绿色时出现的情况，玩家需要根据节奏，在魂魄变红的时间内从下往上提拉 PS3 手柄。

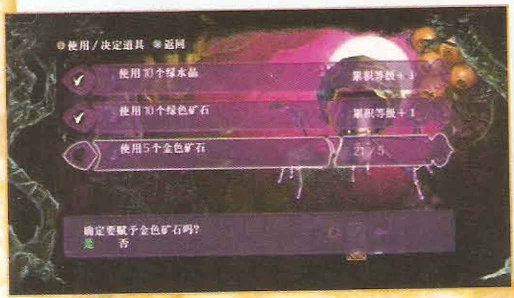
抖动

吸收阶段处于橙色时出现的情况，在魂魄抖动时需要不停地上下抖动 PS3 手柄，静止时则停止抖动。



异灵的成长

当成功吸收异灵后可以按下 START 进入系统界面，在每个异灵上按下〇键可以查看使其升级的条件。通常来说，异灵成长的方向都集中在出现频率、攻击力、消耗魔力值三个方面，至于具体需要满足的条件，游戏中都有中文的说明，这里就不再赘述了。惟一需要一提的是，如果遇到需要使用道具的情况，玩家必须拥有足够数量的道具才能选择使用，并不是获得道具后就自动分配。



支线任务

游戏中无论白天还是黑夜与酒吧老板对话选择“关于任务”可以接受支线任务，每一章出现的任务只有固定的几种，如果不是需要刻意练级，玩家并不需要反复完成。同一章没有出现的任务可以在接下来的章节中完成。所有相关的支线任务情报都在流程中有相应的讲解，对于可以完成两次的任务也进行了说明。



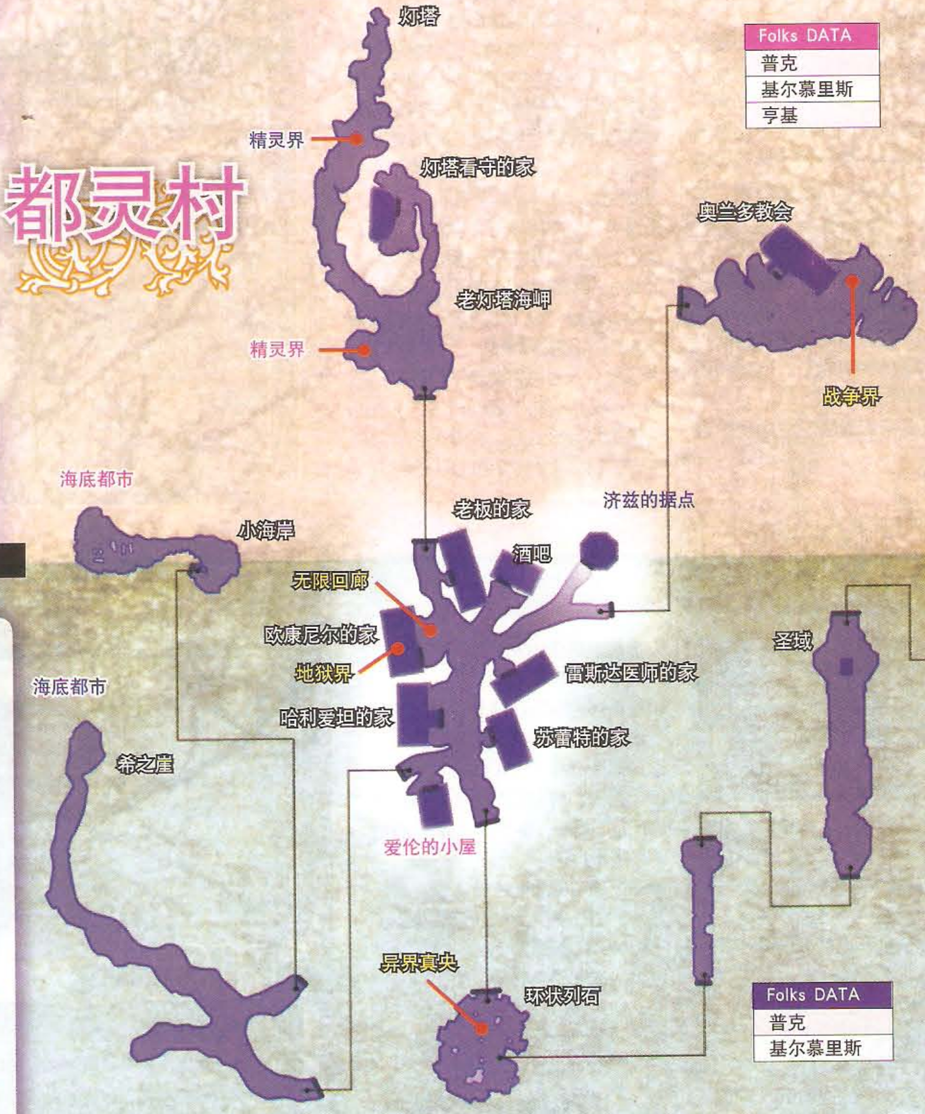


爱伦篇

①剧情之后向右进入小海岸，一直沿路前进会因为得知母亲已无生还的可能而晕过去。
②醒来后调查桌上的“日记”可以保存进度，出门来到酒吧前。
③出门遇到稻草人，根据指示前往环状列石，接着进入圣域。
④沿路进入大殿发生情节，穿上灵衣后从后方的异界之门进入妖精界。
⑤进入后不久会因为剧情得到最初的两个异灵，之后建议先前往地图下方的区域得到新的异灵“亨基”，这里出现的蓝色思念石可以使用亨基的攻击来破坏，之后的场景使用普克的攻击破坏上方的思念石即可离开。
⑥和稻草人对话后一路向上会遇见神秘女性，没想到她竟然妄图杀死爱伦，醒来后为了调查事情的真相，爱伦在稻草人的指引下，决定找到母亲的遗物并再次前往异界。







Prologue 序章

①剧情之后一直往下，在岔路口向右进入小海岸，一直沿路前进会看到昏迷的爱伦和村民。
②安顿好爱伦后，本想小憩一会的济兹听到了神秘声音的呼唤，接着调查桌上的“取材便笺”可以保存进度，出门来到酒吧前。
③出门遇到透明人贝尔格，根据指示前往环状列石，接着进入圣域。
④沿路进入大殿发生情节，获得守护者的力量后从后方的异界之门进入妖精界。
⑤进入后不久得到最初的两个异灵，消灭涌上来的敌人后，破坏上方的思念石离开。
⑥一路向上会看到爱伦被神秘女性袭击的一幕，上前与其对话得知她名叫蕾晶妮，并且在17年前遭人杀害，而当济兹正要追问事情的来龙去脉，异界之门关闭的时间也到了。回到酒吧后再贝尔格的提点下，要再次前往异界就必须找到死者的遗物才行。







济兹篇

爱伦篇



①出门后会遇见前来调查的济兹，在他的帮助下，爱伦得知原来之前袭击自己的女性仍有一个女儿居住在村庄中，接着进入村庄入口右侧“苏蕾特的家”。

②从苏蕾特的口中得知之前坠落悬崖的正是自己的母亲，不过根据村中的传闻，她一直认为自己的母亲是自作自受，谁叫她在17年前杀害了自己的父亲。最后为了调查事情的原委，她将自己父亲的遗物“遗物的钥匙”交给了爱伦。

③返回自己的房间选择“先睡一觉吧……”让时间变为夜晚，出门前往之前的环状列石处。

④与稻草人对话后调查旁边的祭祀石使用“遗物的钥匙”，剧情后再次进入妖精界。

⑤在欢喜平原的最后一个场景会遇到敌人布普利鸟，注意回避它正前方的旋风，多利用侧面进攻就能令其浮现红魂，只需要在魂魄变红的瞬间提拉手柄，连续成功几次便可收服；德沙之道能够遇到的猫精拥有攻击一次便逃跑的特性，可以利用切换地图的方式，在其还未出招前召唤出阴胚或迅速近身攻击；誓约之森的贝亚熊鬼必须使用欧格玛的攻击才能造成有效伤害，由于其动作缓慢，可以在其准备发动带刺攻击时趁机打几下。

⑥遇见少年艾尔维后，他会警告爱伦不要继续寻找自己的记忆，继续前进与稻草人汇合，进入上方的宫殿向妖精王了解情况并得到“妖精界的画册第5页”，最后前往指定地点发生BOSS战。

⑦进入记忆中的酒吧和雷纳德对话，之后会看到17年前的一些记忆片段，而最后雷纳德使用的漂流瓶却引起了爱伦的注意，说不定找到它就能了解到事情的经过。

⑧与稻草人对话后调查下方的花朵选择“前往都灵村”返回村庄，前往苏蕾特的家与其对话，接着来到小海岸闪光的地点看到雷纳德书写的信件。

支线任务①

演奏会

沿路向北与所有 NPC 对话会得到“妖精簧片”，返回交给查理得到的绿水晶 ×2 的奖励。



支线任务②

打倒贝亚熊鬼

一直向北进入德沙之道，依次消灭出现的 3 只贝亚熊鬼后返回酒场得到的悸动果实 ×3、暖和果实 ×3、冷漠果实 ×3 奖励。



BOSS 塞尔农诺斯

一开始玩家可以专心的回避敌人的攻击，待敌人出现吸气的动作时，立即放出贝亚熊鬼让触手陷入虚弱状态，之后对着触手不停地使用欧格玛的攻击就能切断触手，两边的触手都消灭后进入第二战。由于爱伦的攻击距离有限，所以要攻击中间的花朵需要借助布普利鸟的远程攻击，但是攻击时需要注意后退的距离，尽量站在台阶最上方，使用两次攻击后就要注意后方是否出现地刺，如果有地刺就要转身使用普通攻击消灭，重复几次攻击后就是漫长的吸收时间，成功后结束战斗。



Chapter 1 第一章



①前往苏蕾特的家了解情况并得到全家福，之后前往爱伦的小屋和爱伦会面，最后调查据点的沙发选择“先睡一觉吧……”进入夜晚。

②前往环状列石见到贝尔格，调查旁边的祭祀石使用“家人的照片”进入妖精界。

③鲍乌利的攻击方式单一，但是一旦看到其抬头就要立即用R2拉开和它的距离，不然被大范围的地属性攻击命中会损失不少HP；守护结界的埃坡那思提主要以地面的滚动攻击为主，建议玩家用基尔慕里斯的防御来抵挡，到处跑动反而更容易被攻击到；喜基庞克的火属性攻击在之后的BOSS战非常实用，一定要记得收服。

④在德沙之道与妖精对话可以触发支线任务，返回都灵村在夜晚与甘寇纳对话选择“关于任务”即可进行。见到莉班妮后得到“妖精界的画册第5页”，继续深入来到最后的场景进行BOSS战。

⑤在记忆中的酒吧与蕾晶妮对话，得知她的儿子艾尔维在教会发生了不可告人的事情，记忆片段后与贝尔格对话并返回村庄。前往苏蕾特的家回报调查的结果，最后离开时无意中闪现的黑袍女子让整个事件陷入了新的谜团。



支线任务

土产

前往妖精界沿路与所有 NPC 对话，最后见到艾尔维得知他最想要的礼物，原路返回触发情节，最后在酒吧与基里对话并得到金色矿石 ×5、绿色矿石 ×5、绿水晶 ×5 的奖励。



BOSS 塞尔农诺斯

济兹对付这个 BOSS 的方式和爱伦不同，第一形态需要使用贝亚熊鬼攻击中间的头部才能造成伤害，同时也需要注意敌人的毒雾和地刺攻击。第二形态后在台阶上以喜基庞克的远程攻击为主，建议打两下就跑下平台来回避种子的攻击，接着再破坏新出现的地刺即可再次接近 BOSS，如此反复即可出现吸收时机，完成后结束战斗。



济兹篇

烦人精	需要使用猫精的睡眠攻击让其出现吸收时机，连续成功数次即可。
阴胚	玩家可以先原地不动，待其靠近并使用粘液攻击时，使用亨基的攻击使其落地即可。
猫精	需要使用阴胚的粘液攻击限制其行动，追加普通攻击即可。
夕佛罗	玩家必须在第七章妖精界德沙之道的左侧封闭区域才能遇到，每次它都会召唤出几个帮手掩护自己，所以建议玩家消灭到只剩一个敌人时，就可以用哈贝特洛特让其现出红魂，之后利用恢复的这段时间，立即消灭掉最后剩余的那名敌人，然后开始吸收，判定的时间非常短，要很有耐心才会成功。

妖精界



Folks DATA
普克
基尔慕里斯
亨基
达鲁
欧格玛
贝亚熊鬼
布普利鸟

妖精界的画册第5页

妖精界的画册第3页

妖精界的画册第5页

妖精界的画册第4页

消灭此处的欧格玛出现新的思念石，破坏后得到“妖精界的画册第4页”。

消灭此处的烦人精出现绿色思念石，使用布普利鸟的攻击后得到“妖精界的画册第3页”。

Folks DATA
普克
基尔慕里斯
树人
埃坡那思提
鲍乌利
欧格玛
贝亚熊鬼
喜基庞克

烦人精	位于欢喜平原左上方的封闭区域内，需要在第七章收得水属性的异灵破坏入口的思念石，接着用火属性攻击它即可收服。

妖精界的画册第1页

吸收此处的树人会出现大量敌人的增援，全灭后破坏入口的思念石可以得到“妖精界的画册第2页”。

消灭掉此处隐藏在思念石中的敌人可以获得“妖精界的画册第2页”。

收服布普利鸟后，使用其风属性攻击破坏绿色的思念石即可得到新换装“妖精之灵衣”，今后前往异界入口可以选择“变更灵衣”。

爱伦篇



①出门前往哈利爱坦的家与其中的妇人对话，得知灯塔的看守17年前在墓地被杀害，为了继续找寻线索，爱伦向她要来了“残破的照片（右）”。
②来到哈利爱坦提示的灯塔看守的家前会再次遇见济兹，原来他也持有同样被撕破的照片，而当两人将照片组合在一起的时候，卧病在床的艾尔维和医生映入了大家的眼帘，进到屋中依次选择“可以呀”、“回到房间等候夜晚的降临”将完整的照片暂时交给济兹保管。
③醒来后在村口与济兹汇合，根据线索来到墓地的两人果然开启了新的异界，随后被传送到战争界。
④后期遇到的盖波伊红枪、爱国者、沃斯厉猪只能使用地卡沙或贝亚熊鬼的攻击才能造成有效伤害；守护结界的高康大在玩家还未近身时必定会使用远程的炮弹，必须使用R2紧急回避才能避免受伤，近身后使用盖波伊红枪的攻击可以有一定几率使其陷入麻痹状态，但攻击时还是要注意不时出现的机枪扫射，如果来不及回避可以用基尔慕里斯的防御来抵挡，最后一定要注意红魂出现的时机，不要因为攻击过猛而错过了吸收，这样就无法解除场景中的结界。
⑤来到最上方的场景进行BOSS战，胜利后返回村庄哈利爱坦的家与妇人对话，最后离开时哈利爱坦叫住了爱伦，因为她虽然对爱伦所说的半信半疑，但是仍然希望前往教会看看17年前莱恩希望自己见到的东西。最后她将照片的拍摄地点告诉了爱伦，但是要知道具体的情况或许亲自去问当时的医师雷斯达会更好。



支线任务

子弹眼的逃亡

这里需要掩护子弹眼逃出战争界，由于其在承受一定攻击后会出现红魂，所以千万要看清楚，不要错误吸收，否则就要重新开始。成功后得到新的服装“战场之灵衣”。





BOSS 恐惧诺特

一开始玩家需要绕到BOSS的身后利用盖波伊红枪的攻击来破坏它的油桶，成功后再使用高康大的远程炮弹来攻击BOSS的四只脚，这里由于有视角问题比较难以瞄准，但还好召唤出高康大后即便没有攻击成功，也可以替玩家挡下BOSS的炮弹攻击，不过一旦看到被攻击就要立即离开自己所站的地点继续和BOSS周旋。当四只脚都露出中间的核心后，再使用高康大攻击任意一只脚就会令BOSS倒下，之后必须绕到正前方使用盖波伊红枪攻击BOSS嘴中的核心，反复几次即可进入吸收阶段。这次的吸收需要结合摇摆和提拉，根据提示完成结束战斗。



Chapter 2 第二章

①前往哈利爱坦的家了解莱恩的情况，不过当济兹向其索要遗物时，哈利爱坦却告诉他，自己已经将某种东西交给了之前来的女孩，不过前往酒吧问问老板可能还会有新的线索。
②前往酒吧与老板对话得知17年前的惨剧可能跟鬼婆有关，但是迫于其巨大的力量，他还是劝济兹不要继续调查下去。固执的济兹并没有采纳他的建议，最后酒吧老板让他去莱恩以前居住的小屋继续调查。
③在灯塔看守的家中调查闪光点得到“残缺的照片（左）”，出门后与爱伦碰面后拼凑出“已修复的照片”，选择“前往夜晚的列石吧”





后直接进入夜晚，调查祭祀石使用它，返回与爱伦汇合，最后两人来到教会进入战斗界。
④途中遇到的爆发灰熊会使用远程的炮弹攻击，可以利用贝亚熊鬼的大范围攻击来清除旁边的杂兵；之后遇到莉班妮可以向她询问两个问题，并得知爱伦好像被精灵王利用了，最后来到最深处进行BOSS战。
⑤胜利后返回哈利爱坦的家与其对话，但当济兹将遇见莱恩的事情告诉她后，哈利爱坦似乎并不感觉到意外，甚至她还想确认爱伦的某种身分，事情陷入了更深的谜团中。

支线任务①

子弹眼的愿望

在连续的4个场景中消灭掉8个凶暴灰熊，建议一直使用子弹眼的扫射连续攻击即可，完成后得到金色矿石×3、绿色矿石×3、绿水晶×3的奖励。



支线任务②

盾之壁

在连续的4个场景中消灭掉4批机械兵，使用贝亚熊鬼的范围攻击效果不错，但是需要注意保护者的HP，完成后得到黄色粉末×2的奖励。另外，该任务可以完成两次，第二次可以获得悸动果实×2、金色矿石×2、绿色粉末×2的奖励。

BOSS 恐惧诺特

一开始玩家需要引诱BOSS使用跳跃攻击，成功回避后使用喜基庞克的火属性攻击破坏后方的油桶，之后的战术和艾伦相似，使用高康大的炮弹攻击破坏BOSS的四只脚后，对其嘴中的核心猛攻，成功吸收后结束战斗。



济兹篇



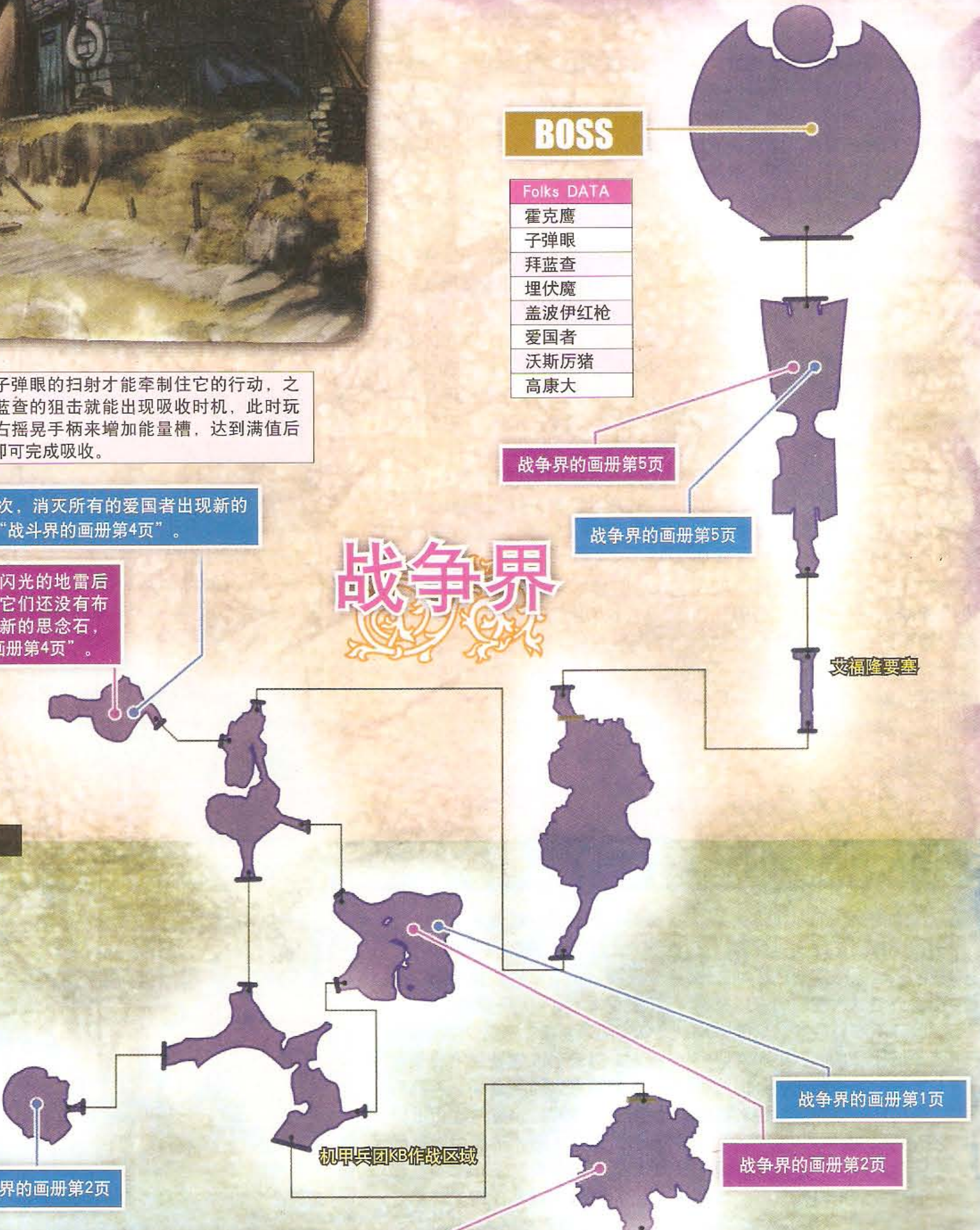
地卡沙	只有使用子弹眼的扫射才能牵制住它的行动，之后辅以拜蓝查的狙击就能出现吸收时机，此时玩家需要左右摇晃手柄来增加能量槽，达到满值后提拉手柄即可完成吸收。

这里需要进入场景两次，消灭所有的爱国者出现新的思念石，破坏可得到"战斗界的画册第4页"。

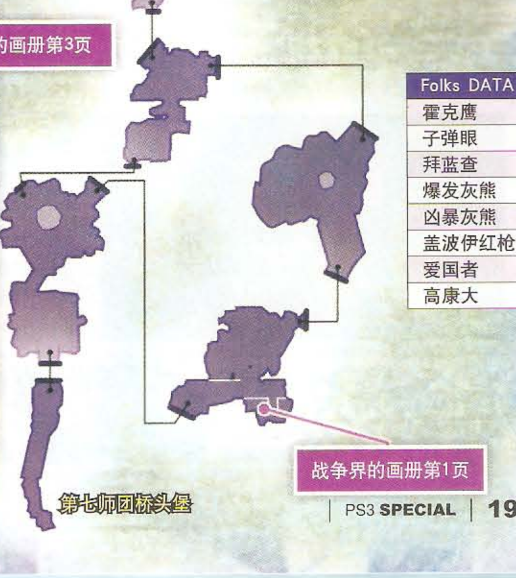
使用大型敌人破坏地面闪光的地雷后会出现新的埋伏魔，在它们还没有布置地雷时消灭掉会出现新的思念石，破坏可得到"战斗界的画册第4页"。

战争界

Folks DATA
霍克鹰
子弹眼
拜蓝查
埋伏魔
盖波伊红枪
爱国者
沃斯厉猪
高康大



Folks DATA
霍克鹰
子弹眼
拜蓝查
爆发灰熊
凶暴灰熊
盖波伊红枪
爱国者
高康大





爱伦篇

①醒来后前往雷斯达医师的家，看到其正在和济兹谈论着什么，不过当爱伦出现在他们面前时，雷斯达却露出了惊恐的表情。他支走济兹后问了爱伦几个问题，便不愿再透露17年前的事情。

②出门遇见雷斯达的夫人，从她的口中得知17年改变丈夫的正是一名叫艾尔维少年的死，为了查出事情的真相，爱伦再次在夜晚来到老灯塔海岬进入妖精界。

③与塞西莉亚对话得知艾尔维去了海底，接着离开酒吧往上走就会看到也在寻找艾尔维的雷斯达医师。返回海岬后调查灯塔看守的家附近的树下得到“病历”和“塞西莉亚的画”。

④返回村庄得知雷斯达医师被害，而最有可能的凶手就是鬼婆。为了进一步调查选择“前往夜晚的祭坛吧”使用“病历”会再次遇见济兹，并且根据塞西莉亚画上的地点，两人推测出了新的异界可能会在小海岸，随后爱伦进入“海底都市”。

⑤沿路前往会遇见妖精王，他告诉爱伦自己之所以帮助她是因为他想借助爱伦的力量来改变5000年前被扭曲的真理。这里出现的多拉凯可以使用盖波伊红枪的雷电攻击来对付；鬼火怪的雷魔法有麻痹的效果，尽量使用距离较远的攻击比较安全；最后遇到的马拿霸利鱼攻击很高，如果看到其滚动，一定要使用基尔慕里斯来进行全方位防御。

⑥来到中途的记录点会遇到正在争执的妖精王和莉班妮，随后会出现道路的分支选择，笔者在这里选择“为拯救艾尔维而前往沼泽”，最后来到深处进行BOSS战。

⑦胜利后爱伦找到了艾尔维，原来他的死并不是雷斯达医生所造成的，接着原路返回与妖精王会面，利用记录点传送回村庄。

⑧前往雷斯达医师的家带领雷斯达夫人去教会找到艾尔维提到的“录音带”，从其中爱伦听到了艾尔维死前的留言，原来艾尔维并不怨恨雷斯达医生，但悲剧却从他的死开始这点却让爱伦再次陷入了沉思。

支线任务①

狂暴的马拿霸利鱼

沿路到达目的地后，不要攻击场景中的敌人，直到画面提示“马拿霸利鱼出现了”。为了确保自己的安全不要吸收异灵，使用攻击将马拿霸利鱼消灭即可，返回村庄得到稀有异灵“科罗普纳”的奖励。



支线任务②

从海底传来的声音

接受任务后与出口附近的妖精对话了解详情，左侧的区域安姿蕾多，中间的区域鬼火怪多，右侧的区域多拉凯多，根据提示全灭两个地点的敌人发现项链，成功后得到“海底都市的画册第2页”和“黄石”的奖励。该任务可以进行两次，第二次获得悸动果实×2、金矿石×2、绿色粉末×2的奖励。

BOSS 布里甘提亚

属于纯耗时间的敌人，当其在场地中央时，尽量使用R2快速移动到其身旁并使用盖波伊红枪的雷属性攻击来封住它的行动，之后使用光蜡树精来切断BOSS尾巴的部分，并一直重复这个过程即可。BOSS在受到一定伤害后会游出场地，随后会出现一些水雷，小心回避后使用完全防御就可以抵消掉它的冲撞攻击。当BOSS只剩头部后就只需要雷属性攻击便能造成伤害，等待吸收时机出现，完成后结束战斗。



Chapter 3 第三章

①前往雷斯达医师的家转达莱恩的话，没想到正好撞见前来拜访的爱伦，慌张的雷斯达医师立即将济兹支走。入夜后再次前往雷斯达医师的家，会得到医师不知所踪。前往环状列石处再次见到身着黑袍的女子和沾满鲜血的小刀，而随后赶到的爱伦也对医师的死感到无比震惊。

②与雷斯达夫人对话会得知爱伦与塞西莉亚似乎有些共同点，选择“先回房间休息吧”回到据点，然后调查沙发选择“先睡一觉吧……”。睡梦中的济兹莫名其妙地来到了环状列石并与爱伦相遇，待其离开后对着祭祀石使用“病历”即可进入海底都市。

③来到分支地点会根据玩家之前在爱伦篇的选择决定路线，在BOSS前遇到整个游戏少有的棘手敌人。首先玩家需要使用高康大在下方将其轰落到地面，然后再使用喜基庞克的火属性攻击进行追击，而这个敌人的难点则是最后的吸收阶段，玩家必须要打起十二分精神来观看魂魄的颜色，并根据节奏找到规律才能成功。

④在深处进行BOSS战，胜利后原路返回会遇见莉班妮，传送回村庄后前往教会寻找艾尔维提到的遗书，在信中雷斯达教授承认了自己是17年前惨剧的制造者，并且曾经考虑过自杀来洗清自己的罪过，不过却意外地在这之前被人杀害……



支线任务①

驱逐小流氓

沿路消灭敌人到达营地，依次与吉米和芙丽姬对话，待赶走王尔德后再与芙丽姬和王尔德对话完成任务，获得“战争界画册第3页”和“红玉”的奖励。





支线任务②

迷惘的安奴

任务中海豹精这种敌人的体积小，而且会使用远程冰柱攻击，多利用魔人变身来加快消灭敌人的速度，必要时要用R2回避以便让安奴跟上自己，防止被敌人攻击到，完成后得到稀有异灵“塔斯兰”。

BOSS 布里甘提亚

敌人的攻击和之前没有太大变化，只是济兹对付他需要使用安姿蕾等冰属性攻击来封住它的行动，然后再追加欧格玛的切断攻击，反复数次后吸收成功即可结束战斗。

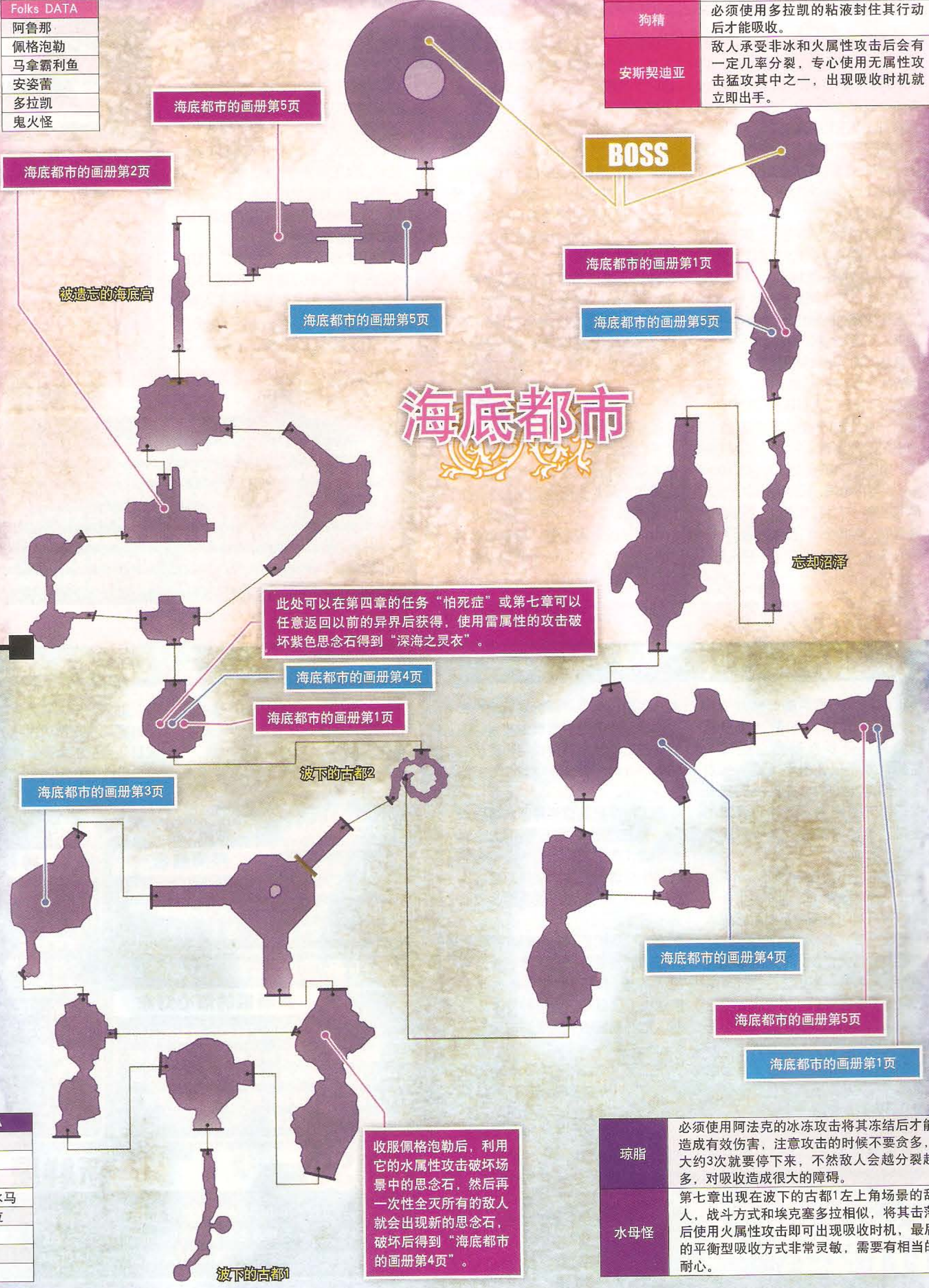


济兹篇

光蜡树精	由于其动作比较灵活，可以先用多拉凯的粘液封住其行动后再追加攻击，吸收时需要利用手柄将魂魄移动到身体的中央才会出现红色，玩家需要多熟悉几次才能成功。
狗精	必须使用多拉凯的粘液封住其行动后才能吸收。
安斯契迪亚	敌人承受非冰和火属性攻击后会有一定几率分裂，专心使用无属性攻击猛攻其中之一，出现吸收时机就立即出手。

Folks DATA
阿鲁那
佩格泡勒
马拿霸利鱼
安姿蕾
多拉凯
鬼火怪

海底都市



Folks DATA
阿法克
阿鲁那
海豹精
奥伊舒其水马
埃克塞多拉
安姿蕾
多拉尔克
卡拉肯

琼脂	必须使用阿法克的冰冻攻击将其冻结后才能造成有效伤害，注意攻击的时候不要贪多，大约3次就要停下来，不然敌人会越分裂越多，对吸收造成很大的障碍。
水母怪	第七章出现在波下的古都1左上角场景的敌人，战斗方式和埃克塞多拉相似，将其击落后使用火属性攻击即可出现吸收时机，最后的平衡型吸收方式非常灵敏，需要有相当的耐心。

爱伦篇

①为了了解更多关于塞西莉亚的情况，来到哈利爱坦的家与她对话会得知塞西莉亚曾经在列石的地下看到过能够实现愿望的精灵，不过悲剧也随之展开。明显知道真相的哈利爱坦并没有将自己所知道的全盘托出，而是希望爱伦去问问最近来到村庄的考古学家欧康尼尔，或许他能够提供什么有用的线索。
②来到欧康尼尔的家得知，原来他正在寻找自己的学者朋友露西，自从万灵节过后就神秘的失踪了，而惟一留下的只有一个“黄铜浮雕章”。选择“前往夜晚的祭坛吧”使用得到的徽章进入“无限回廊”。
③最初的几个场景需要根据一个闹钟型的敌人来判断出口的位置，由于中途还会有其他敌人伪装成它的模样，所以一进入一个新的区域就要立即转动视角来观察真正的闹钟从哪边离开。如果走了错误的出口会被传送到一个密封的房间，破坏房间中正确颜色的思念石才会打开出口，否则就需要和敌人继续战斗。接着会遇到与闹钟的战斗，中途它会制造一些分身，不过都是一击死，所以要找到真身并不难，另外吸收时需要在魂魄变成橙色时上下晃动手柄，白色则停止，反复数次即可吸收。
④战斗胜利后进入新出现的异界门来到酒吧，一无所获后继续深入来到梵天塔。第一层的战斗必须首先吸收魔法书才能开启新的道路，经过三轮战斗后再次与哈贝特洛特相遇，在规定时间内获得胜利从地图上方的出口离开。
⑤第二层需要将魔法书留到最后消灭，其中的石像兵只有在攻击时才会取消无敌状态，之后利用光蜡树精的切断攻击即可出现吸收时机，在最后的场景与哈贝特洛特战斗后，从地图左侧的出口离开遇见莉班妮，她告诉爱伦如果想找到答案，就自己通过这个迷宫回廊再说。
⑥在道路尽头的结界前发生剧情，接着返回村庄会发现哈利爱坦也被杀害了，同时爱伦也回忆起了一些过去的事情，似乎自己就是众人口中所说的塞西莉亚。接着与教会中的雷斯达夫人对话了解到以前的死亡报告其实是假的，至于自己的母亲为什么要隐瞒自己还活着的事实，一切都无从知晓。
⑦离开教会被稻草人告知之前的结界解除了，利用传送点来到“梵天塔2”，继续前进开始BOSS战。胜利后来到环状列石处，不过周围的景色却发生了翻天覆地的变化。与妖精王对话了解到莉班妮也是传达者的一员，接着对后方的祭祀石使用“白银浮雕章”开启地道。
⑧进入地道一直向上进入大殿见到莉班妮，而正当妖精王等人准备和她决一死战时，她却逃得无影无踪，现在众人只有借助爱伦的力量前往异界真央才能阻止悲剧的发生。
⑨返回欧康尼尔的家回报情况，对祭祀石使用“白银浮雕章”再次进入地下，在大殿的座位前发现耳环，仔细端详后的欧康尼尔终于告诉了爱伦真相，原来露西已经失踪了半年多，之前爱伦看到的干尸正是露西。
⑩离开环状列石在希之崖再次见到欧康尼尔，重新振作的他准备帮爱伦找回属于她的记忆。



支线任务

怕死症

如果不是为了刻意练级，海底宫中的敌人可以不用消灭，到达最后的场景与芙丽姬对话，再返回酒吧依次与她和老板对话一次，完成后得到绿色粉末 ×3、黄色粉末 ×3、紫色粉末 ×3 的奖励。

BOSS 新鲜屋

战斗中首要的目标就是使用佩格泡勒来破坏墙壁上的眼珠，由于这里的攻击判定比较特殊，所以在眼珠死亡的瞬间，它一定会发动一招无法回避的攻击，建议用基尔慕里斯来抵挡。当墙壁上的所有眼珠都破坏后，房间的中心就会出现心脏，使用光蜡树精的切断攻击猛攻，看到有毒液溢出时就使用 R2 迅速侧移。随着敌人 HP 的减少，在破坏眼球的同时还会出现巨手和脚的干扰攻击，利用光线来的方向和石子掉落的地点可以判断其攻击区域，实在来不及仍然可以用基尔慕里斯来回避攻击。

Chapter 4 第四章

①正准备离开据点的时候会看到哈利爱坦写来的纸条，但随后赶到其住处却发现她已经被人勒死，为了保证村里所有人的安全，苏蕾特建议大家聚集到教会中，而济兹则去寻找哈利爱坦的遗物，看是否能进入异界寻找她的灵魂。
②在欧康尼尔的家中调查闪光点得到“黄铜浮雕章”，选择“前往夜晚的列石吧”对祭祀石使用它进入“无限回廊”。
③最初的几个场景仍然是跟着闹钟型的敌人前进，不过之后的战斗中它会使用新的技巧，如果看到自己头上有灯光照耀就要迅速回避，否则就会被岩石击中。通过异界门来到酒吧后，与哈利爱坦对话得知目前塞西莉亚需要得到保护，而济兹则是最好的人选。
④继续深入来到梵天塔，第一层需要优先消灭地上体型较小的帕德弗特，建议战斗一开始就直接攻击它，千万不要去招惹其他敌人，连续通过三个战斗后再次与哈贝特洛特进行战斗，成功后从地图上方的出口离开。
⑤第二层要把帕德弗特留到最后消灭，第三战的两名石像兵比较棘手，建议先用切断属性的攻击将他们打出红魂后，追加破坏属性的攻击直接消灭，千万不要贪图吸收而得不偿失。
⑥遇到莉班妮后，从结界前的记忆片段中济兹看到了一封署名雷斯达医师的信，返回村庄的教会向雷斯达夫人了解情况，从种种迹象表明，塞西莉亚的死全是她的母亲伪装出来的。
⑦返回无限回廊传送至“梵天塔2”，进入最深处进行BOSS战。胜利后来到环状列石，调查祭祀石使用“白银浮雕章”出现地道，进入大殿和莉班妮对话得知当初她破坏双树的原因。走到后方的纹章前会自动回到村庄，接着返回自己的据点休息到晚上。
⑧前往环状列石使用“白银浮雕章”进入地道，在大殿中济兹发现了曾经刺杀雷斯达医师的匕首和一幅酷似爱伦的画像，难道鬼婆的下一个目标正是爱伦吗?

支线任务①

奇病患者

与所有 NPC 对话后，沿路来到地图标记的地点找到艾尔维和塞西莉亚，最后与雷斯达夫人对话得到“海底都市的画册第 3 页”和“翠玉”的奖励。

支线任务②

神秘书信

在无线回廊中，按照同一路线走三次即可过关，最后场景的敌人需要按照一定顺序消灭，如果错误的话，敌人会再生，多试几次即可，完成后返回酒吧得到绿色粉末 ×3、黄色粉末 ×3、紫色粉末 ×3 的奖励。

支线任务③

芙丽姬的倾心对象

与门口的所有 NPC 对话后，根据闹钟的指示到达最后的房间与吉米对话，原来芙丽姬的心上人是酒吧中的鹿头饰品……，返回酒吧与吉米对话得到“无限回廊的画册第 2 页”和“翠玉”的奖励。

BOSS 新鲜屋

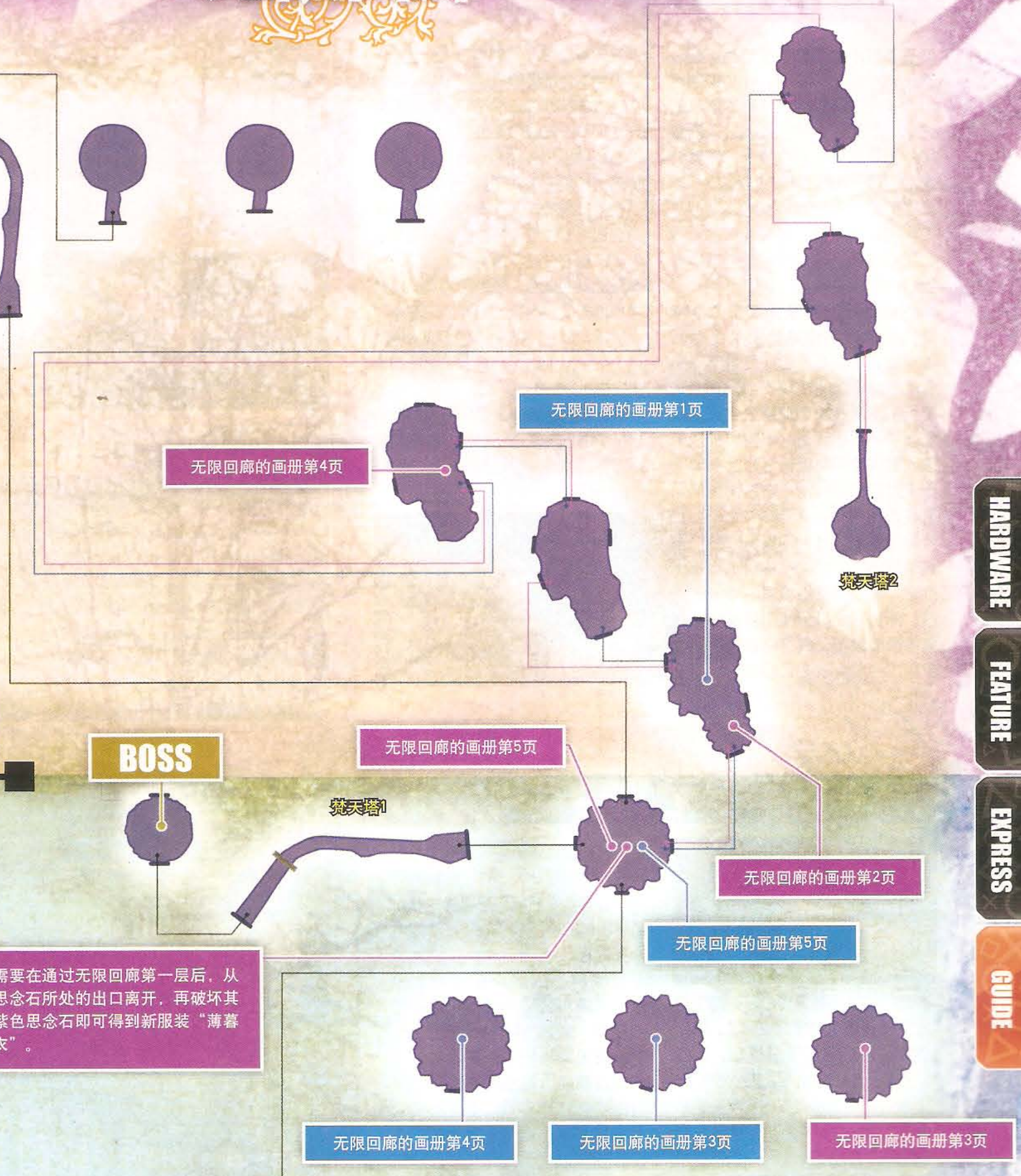
战斗的原则是使用安奴的冰属性攻击来破坏墙壁上的眼球，全部破坏后使用哈贝特洛特的石柱攻击命中房间中心的嘴就会露出心脏，接着使用欧格玛的切断攻击猛攻，反复数次即可进行吸收，成功后结束战斗。

济兹篇

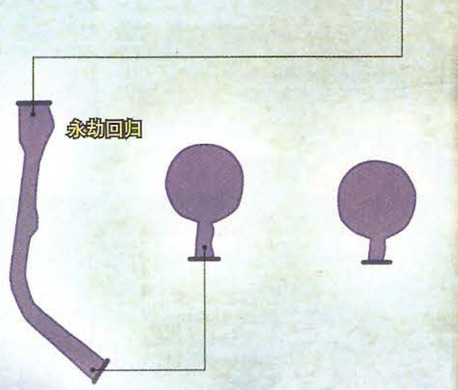
无限回廊

Folks DATA
瑟来姆宾
露妲柯
报春虫
布罗拉罕
哈贝特洛特
嘶喀莱卡
回击者
斯普利坎

马比诺吉昂	使用佩格泡勒才会出现吸收时机。
憨博弟	需要先使用盖波伊红枪的雷属性攻击启动它，再使用普通攻击即可出现吸收时机。
坎德拉	第七章在第一个场景便会出现的敌人，使用雷属性攻击它后才能令其行动，之后为了防止其使用自爆攻击，必须使用无属性攻击三下左右就追加几次雷属性攻击，如此反复几次出现吸收时机，比较有难度的平衡型吸收方式。



Folks DATA
瑟来姆宾
露妲柯
布罗拉罕
哈贝特洛特
盖利贝卡
帕德弗特
回击者
斯普利坎





HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE

爱伦篇

①在催眠术的帮助下爱伦回忆起了自己5岁时的一些事情，不过欧康尼尔似乎并不赞同她继续寻找自己的记忆，回小屋休息到夜晚进入欧康尼尔的家调查闪光点得到“摄影机影带”并在旁边的电视上播放。

②在影片中爱伦似乎回忆起了17年前自己在圣域看到的某种东西，同时新的异界门也打开，进入其中来到地狱界。

③这里遇到的弗摩里攻击力非常高，而且会不停地使用全身范围的攻击，所以在攻击时尽量选择远程的破坏性攻击比较安全；拜葛鲍尔卡的雷属性攻击非常强劲，尤其是多个一起出现时，很容易秒杀玩家，建议使用哈贝特洛特的睡眠攻击来限制它的行动，之后再使用无属性攻击消灭；大怒/小怒一开始会使用雷属性的攻击，尤其是放出回旋标的一招很不好回避，建议用基尔慕里斯来抵挡，此时寻找机会使用哥布妖精的诱惑攻击，成功后它的攻击方式会发生改变，但相对来说好回避很多，接着再寻找机会使用哈贝特洛特的睡眠攻击，成功命中后又进入雷属性攻击的循环，如此反复几次即可进入吸收阶段。

④与妖精王和济兹相遇后，众人的争执再次让爱伦陷入了迷茫，在断罪之塔使用蓝色的开关一直向上来到尽头再次遇见妖精王，不过这次他却帮助异灵将爱伦关进了鸟笼里。

⑤在地狱的法庭上爱伦因为之前启动了神秘的仪式而被判有罪，正在宣判时济兹却赶到，原来妖精王的目的就是引出地狱的异灵，接着和愤怒的大法官进行BOSS战。

⑥胜利后原路返回来到17年前的都灵村，与附近的莱恩和房屋中的哈利爱坦对话后会逐渐回忆其17年前自己所作的一切。



支线任务①

怨念之声

玩家需要在无限回廊中迅速消灭场景中的所有敌人，否则敌人会无限增援，建议使用攻速快或范围攻击来吸收敌人。之后每个场景会出现蓝色的思念石，使用水属性攻击破坏后，一直沿着它在的出口前进，完成所有战斗获得金色矿石 ×3、绿色矿石 ×3、绿水晶 ×3 的奖励。



支线任务②

少女与机器人

找到盖尔与吉依对话，接着返回入口依次与芙丽姬和甘寇纳对话，最后在房间中找到萨露瑟对话得到悸动果实 ×5、暖和果实 ×5、冷漠果实 ×5 的奖励。

支线任务③

先驱者

在无限回廊根据闹钟的指示走到最后的场景，与所有的尼摩尼克对话后，返回村庄依次与欧康尼尔和济兹对话，最后得到“无限回廊的画册第 1 页”和“紫石”的奖励。

BOSS 阎魔

一开始敌人会躲藏在镜子中，必须使用破坏属性的攻击命中紫色的镜子，反复几次后即可破坏镜子，接着立即用防御来回避 BOSS 的冲撞攻击，继续循环破坏镜子的过程，其中玩家不要胡乱攻击，最好是等到镜子的颜色固定并放出鸟群后再攻击。全部镜子破坏后 BOSS 的防护罩需要使用光蜡树精的切断攻击来破坏，最后使用盖波伊红枪的攻击猛攻即可。中途偶尔画面会出现全红的情况，此时无法使用任何异灵，看准 BOSS 冲撞的时机使用 R2 回避，等待这段时间过去后即可再次进攻。最后的吸收阶段仍然是多种方式的组合，成功后结束战斗。

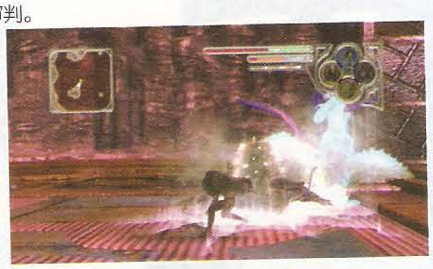
Chapter 5 第五章



①出门后遇见苏蕾特，从她口中得知爱伦受到了刺激而失踪了，来到欧康尼尔的家前了解情况，选择“等待夜晚的降临吧”进入夜晚。

②进入欧康尼尔的家调查电视机来到地狱界，与妖精王和爱伦会面后，在贝尔格的指引下立即前往地狱法庭调查即将开始的审判。

③中途遇到的小屋精和乌里基克必须使用对应的冰和火属性攻击才会出现吸收时机。杜兰朵的攻击方式比较单一，使用安奴的冰属性攻击将其冻住后，使用地属性攻击可造成有效伤害。



④在法庭进行BOSS战，胜利后往回走会看到爱伦掉下悬崖的一幕，随后出现的塞西莉亚似乎在哼唱着什么歌谣。

⑤返回自己的据点在沙发上休息，夜晚后前往环状列石对祭祀石使用“白银浮雕章”进入地下，遇见苏蕾特后，来到圣域后方的纹章前，济兹用塞西莉亚哼唱的歌谣打开了门，里面出现的黑衣女子毫无疑问正是大家一直在苦苦寻找的凶手。

支线任务①

被偷的酒瓶

由于有时间限制，所以一开始就前往左侧的房间破坏红色思念石，再全灭出现的敌人就会启动电梯，之后的战斗比较有难度，由于敌人数量多，且都是用大范围的攻击，所以最好使用魔人变身迅速减少它们的数量，至于损失的 HP 可以在击败敌人后补充，所以千万不要和敌人周旋太久，到达二层后进入右侧的房间消灭敌人即可。完成后获得稀有异灵“兰吉林”的奖励。

支线任务②

饥饿的贝西亚尼

在可以去到的场景中消灭大量幻形怪，直到济兹说出满足的话语后，返回入口即可，建议使用○键的范围攻击来大面积打击敌人。完成后获得稀有异灵“洋思基”。该任务可以完成两次，第二次获得暖和果实 ×2、绿色矿石 ×2、黄色粉末 ×2 的奖励。



BOSS 阎魔

首先仍然需要使用破坏属性的攻击来破坏镜子，最好等所有镜子停止旋转后再找准紫色的镜子攻击。全部破坏后，建议先使用贝西亚尼的远程切断属性攻击来破坏 BOSS 的防护罩，接着再使用小屋精的远程火属性魔法追击，这样可以利用距离来回避敌人的鸟群和爆弹攻击，非常的安全，成功吸收后结束战斗。

济兹篇 Keats

支线任务④

小屋精的聚会

比较有难度的任务，从入口一直走左边的分支达到目的地。建议玩家在一开始的入口死角中使用拜耳温德的旋风攻击，只要保证攻击频率，很快就能将目标敌人（白色尾巴）的红魂打出来，如果被敌人围困，可以使用弗摩里的冲撞攻击突围，之后再退回死角继续消灭敌人，千万不要冲到开阔的地方，不然很容易被敌人乱殴致死，成功后获得稀有异灵“亚尔哈兹瑞德”。

支线任务⑤

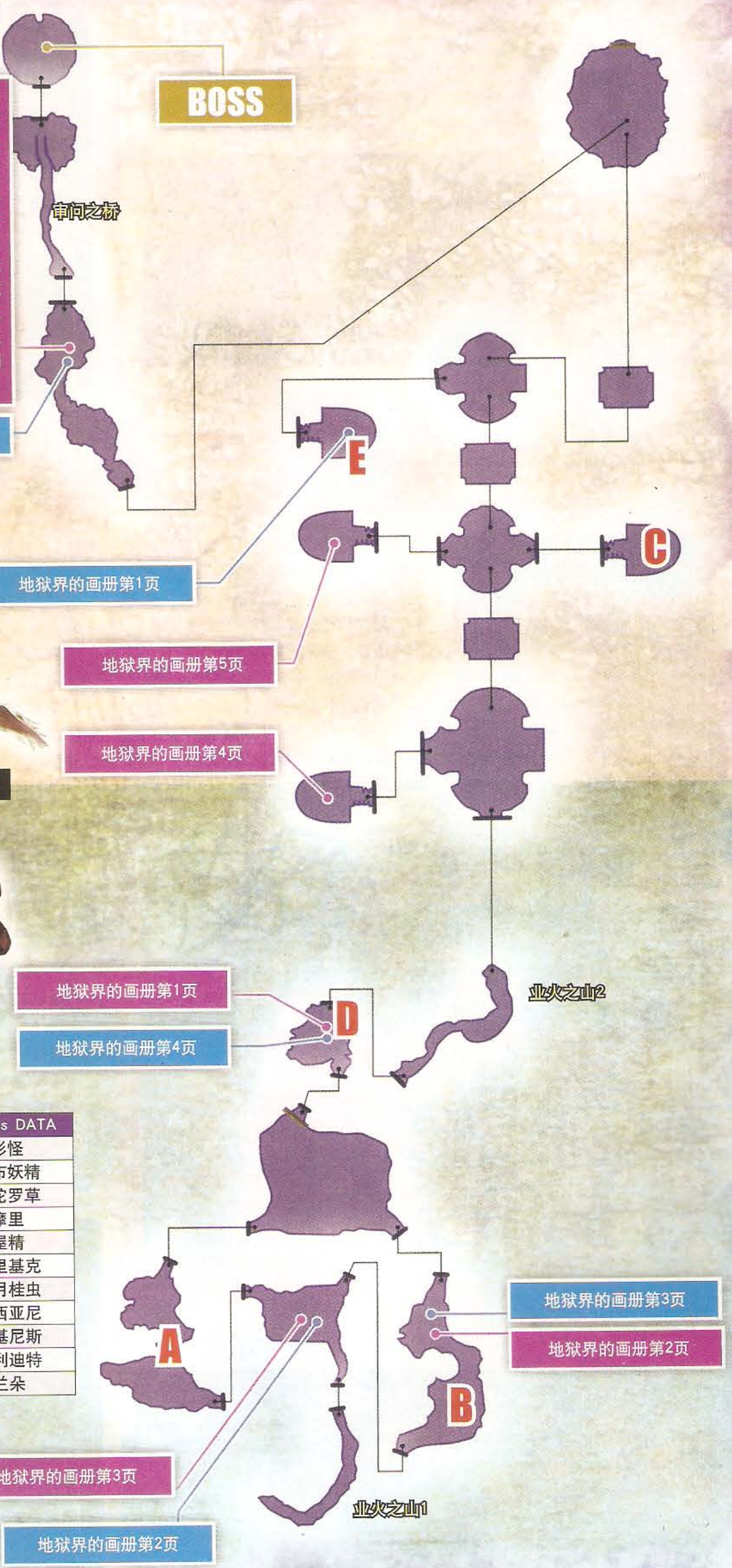
珍味曼陀罗草

沿路来到有曼陀罗聚集的地点，先不要忙着抓取，可以攻击地面的突出物来确定哪三只是曼陀罗（紫色身体），从吸收第一只开始会出现倒计时，看准目标尽快完成即可，最后得到稀有异灵“滚带落”。

地狱界

美人鲑	敌人的攻击意识很强，所以要尽量将她们吸引到一起，然后使用哈贝特洛特才会出现吸收时机，趁另外两名敌人还未清醒时抓紧吸收。

必须依次在A区域全灭敌人后使用水属性攻击破坏蓝色思念石；在B区域使用拜耳温德破坏瀑布上方的白色思念石；在C区域使用雷属性攻击破坏紫色思念石；在D区域吸收美人鲑并使用水属性攻击破坏蓝色思念石；在E区域使用风属性攻击破坏黄色思念石，最后前往该地点破坏新出现的思念石得到新服装“黄昏之灵衣”。



Folks DATA
幻形怪
哥布妖精
曼陀罗草
法罕
弗摩里
斜颈灵
贝西亚尼
拜葛鲍尔卡
拜耳温德
乌尔迪鲁
乌尔毕鲁
大怒/小怒



Folks DATA
幻形怪
哥布妖精
曼陀罗草
弗摩里
小屋精
乌里基克
山月桂虫
贝西亚尼
拜基尼斯
拜利迪特
杜兰朵

Chapter 6 第六章 沉眠于睡梦中的记忆

首先操纵济兹向上走看到想保护爱伦的黑衣女子，随后济兹被传送到了照片中的世界。与艾尔维和塞西莉亚对话后，在看守者的家前再次遇见两人，接着进入地道发现正在寻找塞西莉亚的雷斯达医生和艾尔维。剧情过后会在神秘领域和大量敌人进行战斗，使用拜基尼斯的快速范围攻击效果不错。之后在希之崖、爱伦的小屋、教会后的墓地、圣域的纹章前依次进行强制战斗。爱伦醒来后，进入后方紫色的记忆碎片进行 BOSS 战。



BOSS 垃圾鬼

战斗中最好一直站在 BOSS 的正前方，当其召唤出各种垃圾后，需要观察最后剩余的物体。如果是门板，他就会直接向玩家发射，使用防御性异灵来抵挡；如果是油桶，它会浮在空中投掷，只要保持跑动就不会被爆炸的余波伤到；如果是石头，他会根据玩家移动的路径，依次从上方掉落，此时是进攻它的最佳时机，近身使用无属性强力攻击猛攻即可；如果是路灯，它会使用乱舞攻击，千万不要靠近。如果玩家觉得攻击的时机不好把握，也可以冒险近身使用贝亚熊鬼在其还未召唤出垃圾前趁机打几下，成功吸收后结束战斗。



Chapter 7 第七章 惊人可惧的事物



在济兹将所有谜团解开后，爱伦还是希望了解自己曾经在遗迹中看到了什么，随后两人在灯塔前打开了通往异界真央的入口，这里就是游戏的最终迷宫。沿路前进首先遇到妖精王，为了让人类世界和异界彻底诀别，他竟然想阻止众人继续前进。战斗胜利后其启动了某种仪式，同时众人的面前出现了未知的黑洞，进入其中会再次遇见莉班妮，拥有执念的她向大家攻了过来。胜利后需要先操纵济兹前往右侧的双树，原路返回后看到艾尔维的记忆片段，接着操纵爱伦前往双树，精灵和莉班妮的争执让爱伦难以抉择，最后她决定先前往沉淀的记忆来了解 17 年前的真相。

就在大家正准备寻回记忆的时候，稻草人出现并吸收了所有负面的感情成为了毁灭异界的祸端，为了阻止悲剧的再次发生，爱伦和济兹合力击败了它，同时 17 年前事件也真相大白。醒来后与村庄中的雷斯达夫人、欧康尼尔、酒吧老板对话，最后与济兹交谈选择第二项，最后操纵济兹来到爱伦的小屋，调查闪光点后，我们的故事终于走到了尽头……



爱伦 Allen



支线任务① 黑色冲动（后半）

在妖精王宫殿前与达摩那对话即可前往酒吧，接着与海滩上的两只尼摩尼克对话，最后前往希之崖石门前找到另外一只尼摩尼克。返回村庄后分别在环状列石、苏蕾特的家、哈利爱坦的家、欧康尼尔的家找到记忆碎片，最后在村中央见到苏蕾特并调查其身后的尼摩尼克。与雷斯达夫人对话后将雷斯达医师的遗书转交给教会里的苏蕾特得到“黄石”的奖励。

支线任务② 真央的暴徒

一开始需要跟着目标前进，来到第三个场景就会开始正式战斗。由于敌人的体积大，数量多，所以可以先将它们都引到最上方的平台，然后再引蛇出洞逐个消灭，只要不冲入敌人堆中，单挑的危险系数很低，完成后得到稀有异灵“卡赫拉野斯”。

BOSS① 妖精王

本战由济兹强制出战，一开始 BOSS 会召唤出两个杂兵，尽快消灭行动迅速的欧格玛后剩下的烦人精就没有什么威胁了。战斗中惟一需要注意的是当 BOSS 在地面滑行时，千万不要试图进行攻击，一看到其发动招式就立即防御，待其升上天空后，使用高康大将其轰下来，之后马上使用小屋精的火属性攻击猛攻，反复数次即可获得胜利。



济兹 Keats



支线任务① 黑色冲动（前半）

与芙丽姬对话后，沿路与所有遇到的尼摩尼克对话，最后在审问之桥的尽头找到英格丽，返回与雷斯达夫人对话得到“红玉”的奖励。

支线任务② 摇荡的火焰

前往左侧的指定地点会看到目标，使用安奴的冰属性攻击很快便能吸收，不要攻击中间的蓝见草，否则任务会失败，成功后得到稀有异灵“阿隆戴特”。

BOSS② 莉班妮

敌人的攻击非常单调，每次喊出台词后就会使用长枪，此时只要拉开和她的距离就没有任何危险，战斗中建议用贝亚熊鬼来破坏敌人的防护罩，露出本体后使用强力的破坏属性攻击即可。敌人的体力减少了一定程度后会召唤出两个杂兵，由于消灭后还会再次出现，所以玩家必须在它们的干扰下重复刚才的步骤，多利用小地图确定敌人的位置，如果看到它们直线移动过来最好进行防御来避免受伤。



硬件集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

异界真央

Folks DATA
蓝见草
葡萄百合虫
唐菖蒲
百子莲
佛手柑虫
麦杆菊虫





Folks DATA
百子莲
佛手柑虫
麦杆菊虫
固吉虫
蓝见草

唐菖蒲	必须使用破坏属性的攻击才能造成有效伤害。
布根薇丽雅	必须使用冰属性的攻击才会出现吸收时机。
孤挺花 普洛提雅 普洛达	使用百子莲火属性攻击才会出现吸收时机，但需要注意，每次攻击后，必须等待敌人起身才能追加攻击，不然敌人会直接死亡。

最终BOSS 悲愤乌鸦

第一战会由济兹来迎战，一开始玩家需要使用冰和火属性的攻击来消灭下方相反属性的乌鸦头，个人推荐使用安奴和小屋精，因为它们的攻击速度快，出招没有硬直，便于回避BOSS的攻击。当消灭其中一只乌鸦头后，地面会出现黑洞偷袭玩家，一定要在攻击时看清楚自己的脚下，一见形势不对就立即回避或防御。两只乌鸦头消灭后可以攻击中间的本体，此时可以随便使用冰和火的任意一种，不出几下便可送BOSS归西。中途如果玩家被乌鸦头放出的光球击中会失去一些异灵，只要将乌鸦头攻击到一定程度，出现白色的魂时就可以通过R1抽取回来。

第二战由爱伦上场，一开始只能使用几种异灵，所以算好距离使用贝亚熊鬼可以对两只乌鸦头都造成伤害，出现吸收的提示时，成功吸收可以恢复部分被封印的异灵，同时乌鸦头的攻击方式转为喷射水泡。此时远距离使用鬼火怪是个不错的选择，再次吸收两只乌鸦头后，敌人的攻击方式再次改变。此阶段只能使用水属性的攻击才能对敌人造成有效伤害，而激光扫射这招看似恐怖，其实使用防御在BOSS身边就能轻松躲过，再次消灭掉两只乌鸦头，BOSS的真身出现在了玩家面前。此阶段如果听到BOSS鸣叫就需要迅速撤离它身边，以便躲过乌鸦或者魔弹的强力攻击，使用布普利乌吹散围绕BOSS的乌鸦群后，使用任意攻击都可以对其造成伤害，



尽量选择攻速快且狠的异灵，最后的吸收阶段仍然是复合式，一开始会比较慢，但对话完毕后增长速度会有明显增加，耐心完成迎来最后的胜利。



文 找个名字真难 编 胜负师 美编 NINA

Tecmo动作游戏第一品牌《忍龙》以其极佳的操作手感、酣畅淋漓的打斗、超强的动作性、超高的难度和极其硬派的风格吸引了无数动作游戏爱好者。而《忍者龙剑传Σ》借助PS3强大的机能再度进化，不但大幅强化了游戏画面，而且对一些关卡和敌人进行了重新调整，并增加了新敌人、新关卡、新武器、新任务、新模式，包括女性角色瑞切尔也可以使用了，使以前没有交待清楚的剧情得到了补完。同时本作支持了在线排名，使玩家有了更明确的挑战目标，可以说本作才是真正意义上的完全版。毫无疑问，《忍者龙剑传Σ》是PS3动作玩家的必玩之作！

忍者龙剑传Σ	Tecmo		动作
PS3	Ninja Gaiden Sigma		日版
	2007年6月14日	1人	7800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

通关时间：第一遍游戏需15小时以上，各种模式有极高的耐玩度。

注：以下由低到高NORMAL、HARD、VERY HARD、MASTER NINJA难度各简称为N、H、VH、MN。本攻略默认最高难度MN，除"忍犬"难度外各个难度不同点都有说明。各道具位置未加特别说明的匀与MN难度相同。

系统与收集要素详解

操作说明

键位	功能
十字键	使用道具(1)
左摇杆	人物移动，轻推为走，重推为跑
右摇杆	视点调节，部分地点不可调
△键	强攻击，按住可蓄力为必杀技
□键	攻击/调查
○键	副武器
×键	跳跃/取消
△+○键	使用忍术
L1键	防御
L2键	得分菜单(2)
R1键	视点复位
R3键	主视角(3)
SELECT	地图
START	菜单
START+BACK	按住两秒后重启游戏

(1)十字键在有回复道具的前提下，无论按上下左右哪个方向键都可打开屏幕左下角的回复道具，以方便于快速使用体力回复和忍术回复。开启后按左右方向键是选择道具，按下方向键是使用道具，上方键是关闭。此快捷回复键的重要意义不只是为了省掉打开菜单再回复的麻烦步骤，在某些特殊情况下是十分重要的。比如中了BOSS的投技，此时菜单是打不开的，因此无法体力回复，只有用十字键回复来救命。

(2)L2按下后会在屏幕左上角开启得分菜单，从上至下共五项：Karma为得到的总分数；Combo部分有连击数和每次连击结算分数(连击数×10，最低2连击有效)，限战斗地点第一次遇敌；Kill部分有杀敌数和敌全灭后杀敌结算分数(杀敌数×1000＋剩余时间得到的分数，如有BOSS再加BOSS分数)，限战斗地点第一次遇敌；Time为时间，新的战斗地点第一次遇敌后出现的倒计时，同一战斗地点第二次遇敌不会再出现，倒计时内敌全灭可得10000分的奖励；在限定时间内的战斗中以必杀攻击命中敌人，会出现Ultimate Techniques字样，一段必杀命中得2000分，二段必杀得5000分，时限过后不再有此得分。



(3)右摇杆按下可以主视点观察周围，再次按下则恢复。需要注意的是，在主视角观察恢复后，角色面对的就是那查看的方向，在某些跳不准的地方可用这一方法校准。

特殊操作说明

壁走 斜对墙壁跳上去一直推住左摇杆会在墙壁上水平跑一段距离。壁走时可再次跳跃，如果四周都有墙壁且距离不长，连续使用壁走可到达更高的地方。

飞鸟返 正对墙壁跳上去一直推住左摇杆可在墙壁上垂直向上跑一段距离，期间再次按×键可跳向反方向。如果两面墙壁离的很近就可以连续使用飞鸟返以达到最高处。

攀爬 在某些特殊的地方正对墙面跳上去一直推住左摇杆可抓住边缘，之后左右推左摇杆可左右移动，如果上面是平台按×键可上去、往下推左摇杆按×键即可下来。

荡树枝 有固定树枝的地方可跳上去360度回荡，向前荡时按×键可荡过对面(向后荡时也可荡回来)，有些地方须要连续荡过去才行。

游泳 跳入水中之后按×键可潜水，潜水后连续按或按住×键不动可在水下游泳。跳到水面时推住左摇杆不动可"踩水"(在水面上跑)，如果已经在水中(不是水下)向前推住左摇杆按×键就会上到水面跑，跑动时按×可以在水面上跳。

风驱 出法是"□×"两键同时按，是一种和普通跳性质不一样的跳，在有敌人有情况下使用会自动向最近敌人跳过去，也就是锁定跳。实战中很重要！

风路 跳到敌人头部上方时再按一次×键即可(最好用"风驱"跳)，被踩的敌人会有很大硬直。BOSS除外(个别BOSS也可以，比如第二关BOSS下马后)，基本在地上的敌人都能踩(爬虫除外)，是战斗时对付杂兵的重要手段。

里风 按住L1时推左摇杆或推住左摇杆时按L1，也就是闪避、翻滚。注意"里风"过程中并不是完全无敌的，在起身时有被攻击的判定。



魂的种类和作用





游戏中，每个敌人击破后都会留下一个"魂"，魂共分三种类型。敌人在正常情况下死亡留下哪种魂是随机的，绝大多数情况下会留黄魂。但需要注意的是，如果使用蓄力必杀杀死敌人的话，他们留下的就只能是黄魂。狂战士除外，它无论怎么死只会留下蓝魂。

黄魂 就是游戏中的金钱，最大拥有量为99999，武器升级以及购买回复道具、技书、忍术卷书等都要用到黄魂。要想多赚黄魂就要多使用蓄力必杀来杀死敌人，用必杀杀死的敌人不但会必留黄魂，而且会翻倍，用一段必杀杀死敌人掉的黄魂大约是普通黄魂的3倍左右，用二段必杀杀死的大约是7倍，如果被吸收为必杀就会得到被吸魂五分之一的黄魂量。

蓝魂 其作用是用来回复体力。蓝魂也分大小，当然回复体力的多少也不一样，一般在角色的体力槽变红时，敌人留下蓝魂的几率较高。

红魂：其作用是回复忍术(体力槽下面的小格)。杀死敌人时有较低几率获得。

所有的魂还有一个共同作用就是吸魂攻击。所谓吸魂攻击就是指在有魂的情况下，不要加掉，而是按住△键可以把魂一下子吸过来，此时放开△键就成为了必杀攻击。在混战中要想不误将魂吃掉，可以按住L1(防御键)，用"里风+跳"(不先"里风"的话是跳不动的)，然后落地瞬间按△来吸魂。吸魂一段和二段必杀攻击所需要魂的个数不一样，吸到一个黄魂为一段必杀攻击，吸到两个或以上为二段必杀攻击。蓝魂或红魂只要吸到任意一个直接就是二段必杀。吸魂攻击和蓄力必杀同样都是攻击力强大且全身无敌状态的效果，但瞬间吸魂会比直接蓄力和站在地上吸魂发动出来的必杀要快得多，也是战斗中的重要手段。

评价与称号

过关后会根据玩家4个方面的表现，给出总分以及评价。评价从低到高分别为忍犬、下忍、上忍、头领、超忍，在最简单的忍犬难度，最高称号只能达到上忍级别。

Clear Time：关卡完成时间。在每个关卡限定时间内过关可得满100000分。

Kill：杀敌数。过关时达到规定的杀敌数就可得满100000分。

Essence：取得黄魂数量。也就是过关时身上的金钱数，超过本关开始的钱数2000以上就可得满10000分。

Ninpo：忍法数。过关时忍法全满就可得满100000分。

武器性能分析

龙剑(真龙剑、激光剑)

最高等级：LV4

入手方法：龙剑初始就有；真龙剑第十六关集の里墓场剧情得到；激光剑N用50只金甲虫换得，H、VH、MN用49只金甲虫换得

龙剑招式简单实用、性能稳定、杀伤力也高，特别是游戏后期通过剧情升级为"真龙剑"时用起来更是得心应手，基本上所有的杂兵和BOSS用它都可以顺利解决，并且拥有隼龙的招牌动作饭纲落，这也是玩家最常用的强力技能。另一强力技能"闪华"不但攻击力强大且有投技无效和吹飞不能的特性，利用此招可对大型敌人或BOSS强行攻击。龙剑两种返技的特性也非常好，一种对单体，小型敌人命中后用"前△"可接"饭纲落"，另一种对





群体，被围攻时可解围，直接命中小型敌人可令其浮空倒地之后可追加。其蓄力必杀是所有武器中惟一有两种出法的，一种直接按△蓄力，另一种"摇杆一周＋△"蓄力。龙剑的必杀判定很大，距离也远，打不中敌人时无敌时间也很长，可以安全逃走。个人认为龙剑基本上没什么缺点。

实用技推荐

饭纲落：□△□□□△或空中□□□△(需秘传书)
罗刹斩：LV2时□△□□□□
闪华：LV3时摇杆一周+△，△按住可蓄力为必杀技"轰·闪华"、"灭·闪华"，真龙剑入手后变为"真龙闪华"
神威空蝉斩："飞鸟返"中按□或△，下劈时无敌

无想新月棍

最高等级：LV3

入手方法：第四关从军事ゲート前左边的门出去走到尽头在坛子里得到

棍子是对付小型敌人的利器，它的"闪影"可使其根本无法近身乃至躲避，打倒后一般用里风跟过去倒地追加，判定很大，经常可以追加到两个敌人，跳墙斩的判定也是非常大，在身后的敌人也会被打到，利用其返技无敌时间很长的特点也是对付狂战士的重要手段。其必杀攻击面积非常大，在没有敌人的情况下也能成功放出，而且可以小幅度地控制方向，令人用起来非常放心。另外棍子也可以华丽地使用饭纲落。



实用技推荐

闪影：□□△
宵月：□△
无限突：□△△
饭纲落：LV3时前△△□△或空中□△，需要饭纲落秘传书
十六夜：飞鸟返中□或△，下劈时无敌

严龙·伐虎

最高等级：LV3

入手方法：第三关从飞行船操舵室的小门进入后在箱子中得到

双刀连技很华丽，也可以使用饭纲落。它的"轰雷裂突"很霸道，对小型敌人可以说是防御不能的，命中后敌人会慢慢倒地，此时任意追打。强力技能"钟馗天翔飞燕"可谓变化多端，令人眼花缭乱，当最后一段"飞燕"完毕后可接手里剑取消变为"旋风斩"，也可以等到快落地时(不能落地)再按最后一段"飞燕"，此时如果地形有高低差就可伤害到其他敌人。如果离墙壁近即可变为屠龙飞燕、屠龙连降斩、屠龙连转斩、屠龙大转斩、屠龙飞鸟等招式，屠龙飞鸟后又可接神鹰舞双斩、飞鸟降斩、飞鸟转斩或落地吸魂(有魂时)。双刀的另一强力技能"大天升"的攻击力可媲美"闪华"，只是没有投技无效和吹飞不能的特性。双刀的缺点也很多，必杀攻击距离近、打点低、判定小、无敌时间短，一旦打不中反而会挨打，而且有时会被敌人躲开甚至防住(汗)。但其一段必杀攻击力强大，小型敌人一旦命中就可秒杀，这一点别的武器基本上是不可能的。另外它的"□△"有时是不能形成连击的，比如想连"□△□△"，当第一段□打中了，但第二段△就有可能被敌人防住或躲开，造成的直接后果就是"□△□"打空之后△按不出来，必须要接手里剑等副武器才可以再出△。双刀按□的返技命中之后敌人会一个硬直然后坐在地上再倒地，如果他刚坐在地上时攻击他，他是会防的，不能攻击太早，这两点需要注意。



实用技推荐

火龙饭纲：□△□△
钟馗饭纲：□△□□□△
钟馗天翔飞燕：□△□□□□
屠龙飞燕：□△□□□□，靠近墙壁时，飞燕出现一次踩到墙壁后什么都不按会再出现一次
屠龙连降斩：LV2时□△□□□□□，靠近墙壁时，飞燕踩到墙壁后再按一次□键
屠龙连转斩：LV2时□△□□□□△，靠近墙壁时，飞燕踩到墙壁后再按一次△键
屠龙大转斩：LV3时□△□□□□△△，靠近墙壁时，飞燕踩到墙壁后按一次△键落地后再按一次△
屠龙飞鸟：LV2时□△□□□□×，靠近墙壁时，飞燕踩到墙壁后再按一次×键
以上出招需要相应的秘传书
大天升：摇杆一周+△
轰雷裂突：□□前△△，后二段是破防技
火龙连转斩：LV3时□△△△
飞鸟转斩：LV3时飞鸟返中按△△，下劈时无敌

双节棍

最高等级：不可升级

入手方法：H、VH难度无，N、MN的第四关在离时计塔最近的记录点附近的尸体上得到

可以说是双节镰刃入手前的替代品，非常轻巧灵活但攻击力很弱，配合坚刚の腕轮后使用腿技攻击力不俗，它的返技接倒地追加、地滑后接倒地追加和跳墙斩后接△最为实用。倒地追加是最常用的技能，因为每件武器的倒地追加攻击力都很高。

实用技推荐

火坑：□□△
燎天：□△，后面接△配合坚刚の腕轮效果突出
地滑：跑动中□，要灵活运用，一般在踩头后使用
仙鹤：飞鸟返中□△或△△，下劈时无敌，追加△后也有无敌时间

战锤

最高等级：LV2

入手方法：第十关开始后返回到礼拜堂，在大厅左侧捡到

游戏早期用于破坏石门，或打高分时才会用到，不推荐使用。



道药)后从梯子上到二楼，再从窗口跳下消灭敌人后来到隼の里门口，从三座石像左边的斜坡向上走来到长社，打破有裂痕的石碑后得到道具谜の石板，直接从长社左边跳下去，在



一旁的石台上(如图16处)使用谜の石板后开启附近的传送点。

从开启的传送点进入后发生强制战斗，杀死第一批敌人后留二个魂，等第二批的狂战士出现后躲开地上的火圈立刻吸魂攻击，没魂时注意反击狂战士的第一段攻击。全灭后从另一个传送点传送到记录点处，上了台阶后会看到幽灵ドーク，接近ドーク时被传送到两个BOSS处。

一个是アルマ改，一个是皮鞭女，这两个BOSS剧情安排是打不过的，所



图15



图16

以很强大，打败后就算有魂返の护符也不会再复活。要想杀死她们最好方法就是装备太阳のピアス然后不停的用跳墙斩，当被BOSS挤住无法跳墙时就要放忍法，目的只是为了驱赶他们离开。两个BOSS一个空中一个地面互相照应，难度会很大，要想打过去要有很大的耐心，不追求高分的话就没有必要打死他们，打过去之后的剧情和打败时的相同，同样都是被抓走。

第十五关 洞窟

捡起地上的妖刀(可回去记录)，直行出门后在左边两根柱子后面捡到第41只金甲虫，到门对面扳动开关后先不要上去，返回到球戏场时发生最漫长的一次百人斩，此处120个狂战士大约要打1个小时左右才能清完，一次出三个，一个近身攻击两个远程放火圈，如果在广场上硬打会很费精力。可把狂战士引到升降平台的通道内，这样他们就不会再攻击了，装备大刀用蓄力必杀慢慢打吧！全灭后会在广场上层出现箱子。上法：先从有一个平台的那一侧爬上平台，用壁走两次跳上门旁边的平台，再跳到门的上方得到第42只金甲虫，此时先不要下去，装备龙剑，按下右摇杆之后用第一视角对准右上方那个更高的平台(如图17)用跳+手里剑+△就可以直接上去；或者下到门旁边的平台上，用壁走三次也可以跳到那个更高的平台上，跳上去后再跳到旁边的平台就可以到达有阶梯的两个箱子地方了，两个箱子中是幽灵鱼(N是神命珠和鬼道仙药，H是蝙蝠)。再从左边的一个平台处跳到另一侧得到百人斩箱子中的第4颗鬼神珠(N是九字神珠、VH是魂返の护符)，向前走在箱子里得到第32颗神命珠，在拐弯处得到第43只金甲虫，之后就可以跳下去了。再从有两个平台的那一侧利用几个平台连续壁走可到达另一个门的上方得到第33颗神命珠(N是灵命仙药、H是灵命药)，顺便一提，此处也可以在上面一层时直接跳上来，方法是在上面一层时，站在下面箱子平台的正上方，背向外跳下来(在边缘背向外站好后垂直跳起来再向后拉左摇杆)空中风车手里剑+△就会直接到达此平台(必须用风车手里剑)。



图17



都拿完之后跳下去出门从扳动开关的地方跳到最顶端继续前进，在快到达皇宫大阶段的箱子里得到第34颗神命珠(N是灵命仙药)，来到皇宫大阶段下发生120人斩，推荐用天衣无缝吸魂攻击，敌全灭后得到第7颗九字神珠。从皇宫大阶段往右走来到记录点处，在忍者尸体上得到ザルカンの地图，用大刀砍开旁边三个头像后得到第44只金甲虫和第35颗神命珠。从记录点右边来到水池，在水底得到第45只金甲虫和第36颗神命珠，踩水到对面在箱子中得到灵命仙药，从旁边山洞进入前行跳下消灭幽灵鱼后在尸体上得到洞窟の地图，然后从水下游过去再从斜坡滑下后来到冰の洞窟。

消灭敌后从平台下右边的墙壁上利用飞鸟返到达平台上得到第37颗神命珠，继续向前从记录点旁边跳下去沿路来到古代铁铜所遗迹得到道具ヴイゴルの盾，然后返回到记录点在旁边门上使用后进入溶岩洞窟。进门后得到重要道具石板のかけら(左)，溶岩池中的棒男可用大刀站在远处蓄力杀死，杀死后前行来到有喷气的断路处，扒住左边墙上石板的边缘移动到对面(也可以装备龙剑使用跳+□+△直接过去)，从左边弧形通道来到溶岩池，利用跳△打开机关后过到对面，在商店中把妖刀鬼辙升到LV3(满级)，然后从商店右边墙壁上利用壁走到达一个小场地，消灭敌人后跳上旁边的小平台出门看到跷跷板，先跑到跷跷板对面然后再往回跑可跳上二层的一个小房间，箱子里是幽灵鱼(N是灵命仙药)。继续利用跷跷板来到古代铁铜所遗迹(溶岩洞窟的遗迹)，把溶解的铁矿石倒出后转身跳到下面的平台上可得到第46只金甲虫，原路返回到冰の洞窟的遗迹得到道具ヴイゴルの齿车，此时由于冰柱溶化了可到旁边记录点处捡起地上的第47只金甲虫，然后击碎地上的圆形冰面跳下后和BOSS冰怪战斗。

装备龙剑远离冰怪，用踩头+饭纲落把杂兵杀死后对冰怪使用吸魂攻击，在它连续发地上的冰锥时基本是无敌状态，不要攻击它，使用里风+跳连续回避就可以了，当它使用左右拳和拥抱攻击后会有很大硬直，里风躲开后使用闪华攻击，然后尽量往它背后绕，在背后攻击它。

击败冰怪得到道具冰の瞳，进入旁边的小门连续使用飞鸟返到达最顶端，然后在正对窗口的边缘处垂吊下去到达中间的缺口中得到最有实用价值的忍法百雷槌の术(N、VH是灵命仙药)，有魄封珠的话可立刻升满级(第一次从窗口外经过时，可在对面墙壁上使用飞鸟返+手里剑+△进入窗口提前拿到此忍法)，再次到达最顶端后从窗口跳下去



返回到溶岩池旁边的商店处，在记录点旁边门上使用ウイゴルの齿车后进入和三条火虫战斗。

推荐使用天衣无缝并装备神速の腕轮，在它们缩回洞中时就蓄力攻击，基本打法和雷虫相同，区别只是它吐出火圈时要用跳来回避。此火虫是全游戏中可以得分最高的敌人，使用红血天衣无缝+太阳の腕轮刚始就蓄力到二段可一击必杀，分数高达78万之多，可以说是一些关卡的总分数了。

击败火虫得到道具炎の瞳，出门记录后跳上中间的大平台，在大门上使用炎の瞳和冰の瞳进入得到重要道具背德の恶魔像之后BOSS火龙出现。

BOSS 火龙



装备双刀，开始后马上垂直跳起□□□△落地后接大天升，之后再接□△□△△，然后迅速上到二层换大刀，站在平台的左上角蓄力，这个位置不用担心会被它咬到，只要小心它的扇翅攻击和喷火，扇翅攻击要在他扇动瞬间里风，喷火时就往后面墙上跳一下就可以了，闪避完后再回原地继续蓄力，当它把脸伸过来时就不要客气了，可用炎狱斩热情招待。开始时如果是红血状态(可进门前跳到溶岩池烧红)，用天衣无缝+太阳の腕轮开始后马上垂直跳起□□□△落地后接飞龙地斩(□△□□□□)即可直接秒杀！火龙死后，在它背上捡起第8颗九字神珠出门后过关。



副武器介绍

手里剑

入手方法：一开始就拥有

数量无限的手里剑是可以用来牵制敌人，前提是对此类敌人有效果，比如忍者。比如跳起要落地时发现敌人离角色很近感到有攻击威胁时可用，不管敌方防不防御都没有机会对玩家下手了。对倒地的敌人可跳起手里剑用来延长其起身时间，这样就有机会接近并追打了。其次在场地比较狭窄的战斗场景中，空中手里剑可防止跳到墙上而出现的操作失误。属经常用的副武器。弊端是其超低的攻击力对一些特殊敌人，比如有装甲的帝国兵和大型敌人是无效的。





佩露达之尾

入手方法：蕾切尔专用的副武器，一开始就拥有。

可在有固定吊灯的地方垂吊后落地吸魂攻击，但更多的利用价值是跳起来后使用，可把敌人击倒并有了蓄力一段的机会。也可用在防止混战中踩到墙。

烟玉

入手方法：最早在第二关的箱子中或商店中购买

敌人一时找不到隼龙，有效时间大约三四秒，这样就有蓄力一段的机会，打高分时非常重要，但对BOSS无效。

水中铳

入手方法：N、VH、MN第十三关第一个商店旁边的忍者尸体上得到；H用36只金甲虫换得

只是用于在水下场景中攻击鱼类，或用于攻击小型的激光直升机。

风车手里剑

入手方法：N、VH、MN第四关从出现两名摩托男处附近的巷子连续用两次“壁走+跳”，在隐藏地点处取得；H难度时用15只金甲虫换得



好处是比手里剑攻击力稍高且无限，另对手里剑无效的一些敌人它可打出硬直来，比如僵尸。弊端是由于是回旋武器，所以攻击的有效距离很有限。

弓

入手方法：第二关剧情得到的副武器，游戏中期可换成强弓并可以得到其他种类的强力弓箭

最高携带上限15支，用完可在商店中买到或在尸体、箱子里捡到。按住○键再推左摇杆能够精确瞄准，此时按R1可拉近视角一次，松开○键就是发射。精确瞄准中按下L1键是取消发射状态。站在地上或跳到空中也可盲射。另外也是重要道具，有些地方必须要用它才能通过。弓可精确射杀远处的敌人并能射穿装甲，攻击力也比其他副武器都要高些。



爆破手里剑



入手方法：第七关资料室二楼获得

最高携带上限15支，优点是对很多敌人有效，包括一些BOSS，比如假隼龙。一旦命中，敌人会出现很大硬直，爆炸效果可殃及他人且有吹飞作用，这样就更容易追打敌人了。爆破手里剑对付空中敌人也是首选，比如死神。

忍术说明

鬼火の术

最高等级：不可升级

入手方法：第二关途中的“祠”内强制得到

发动瞬间有无敌效果，发动之后周围有火球环绕，此时角色并不是无敌的。接近敌人后会对其造成伤害。对小型敌人有直接烧死或吹飞作用，使其不能近身，主要用来护身。也可用于对大型敌人强攻。



火炎龙の术

最高等级：LV3

入手方法：N、H、MN在第二关商店购入，VH第三关用1只金甲虫换得

发动全过程处于无敌状态，晃动六轴手柄可加大威力，对单个敌人可造成较大伤害。

乌洛波洛斯之刃

最高等级：不能升级

入手方法：第八关“はね桥广场”击败敌人后得到，瑞切尔专用

发动时全程无敌状态（晃动手柄可加大威力），可对周围大范围的敌人造成较大伤害。

冰刃杀の术

最高等级：LV3



入手方法：N、H、MN在第九关“大回廊”忍者尸体上得到，VH用10只金甲虫换得

发动全过程处于无敌状态，晃动六轴手柄可加大威力，对周围小范围的敌人有效，可打出很高的连击数。

百雷槌の术

最高等级：LV3

入手方法：N第十二关击败第一条雷虫后得到；H、MN第十五关击败冰虫后进入小门得到；VH用40只金甲虫换得

发动全过程处于无敌状态，晃动六轴手柄可加大威力，可对周围大范围的敌人造成较大伤害。最实用的一种忍术，推荐优先升级。





关于秘传书

秘传书共有四种，得到后则即可使用此技能，不必进行装备。

飞燕

入手方法：第一关第一间有壁画的房间内两盏灯中间的箱子里得到，或在商店中购入

出招：向敌人的方向跳（或风驱）过去空中按△，敌人不能太远，也不能在敌人正上方使用。龙剑（真龙剑、激光剑）、严龙·阀虎、双节镰刃、妖刀鬼撤可以使用。

性能：飞燕发动迅速且有无敌时间，但落地时硬直较大，容易遭到别的敌人攻击。如果对空中或高大的敌人使用，由于打点很高，命中后可接手里剑取消硬直或手里剑之后再接△键。另外，飞燕如果被敌人防住弹开可在落地瞬间按△直接蓄力攻击或吸魂攻击（有魂的情况下）。总之，此技能低难度中可以使用，高难度下谨慎使用。



捌き技の法

入手方法：N第二关骑马武者击败后得到；H用1只金甲虫换得；VH第三关初始位置右边隔壁房间内的箱子中得到；MN第三关商店购买



出招：防御中当敌人攻击到角色的瞬间按□或△，适用于任何武器。

性能：就是返技，但对投技和破防技不可使用。反击过程为无敌状态，但有的武器反击后可接二段，比如龙剑按□反击后还可以再按一次□追加一个飞腿，此飞腿并不无敌，所以一般情况不要追加这一下。返技可避免敌人的围攻，实用价值非常高，一定要熟练掌握。

饭纲落とし

入手方法：N、MN第三关商店中购买；H用5只金甲虫换得；VH在第四关时计塔下面圆形门后的箱子中得到

出招：各武器使用方法不同，详见武器分析部分。

性能：隼龙的招牌技，对小型敌人具有一击必杀的威力。而且从空中抱住敌人一直到落地都是无敌的，落地后对周围的敌人也会有攻击判定，安全实用，但对爬行、飞行、大型敌人使用不能。





首切り投げ

入手方法：N在"军事ゲート前"的尸体上；H用10只金甲虫换得；VH、MN第三关商店中购买

出招：风驱或跳跃到敌人头上方同时按□×。

性能：对爬行、飞行、大型敌人不可使用，投掷过程中无敌。一般情况下用在摩托兵或从高处能把敌人扔下去的地方，实用性不大。



饰品与道具

隼龙专用腕轮		
名称	入手方法	作用
太阳の腕轮	第二关商店购入	装备后攻击力上升
月の腕轮	第二关商店购入	装备后防御力上升
坚刚の腕轮	N用5只金甲虫换得；H、VH、MN第七关资料室击败假龙后得到	增加腿技和投技的威力
神速の腕轮	N用25只金甲虫换得；H用30只金甲虫换得；VH、MN在第十二关击败大刀假龙后得到	减少1/4的蓄力时间
祝福の腕轮	N用30只金甲虫换得；H用40只金甲虫换得；VH、MN第十六关正大桥广场击败妖刀假龙后得到	黄魂量增加1/4
幸运の腕轮	N用40只金甲虫换得；H用45只金甲虫换得；VH用30只金甲虫换得；MN第十六关击败双节镰刃假龙后得到	一个红魂回复两格忍术

瑞切尔专用首饰		
名称	入手方法	作用
翡翠のピアス	一开始拥有	瑞切尔喜欢的耳环，无作用
太阳のピアス	商店中购入	装备后攻击力上升
月のピアス	商店中购入	装备后防御力上升
祝福のピアス	商店中购入	黄魂量增加1/4
幸运のピアス	商店中购入	一个红魂回复两格忍术
神速のピアス	商店中购入	减少1/4的蓄力时间
坚刚のピアス	商店中购入	增加腿技和投技的威力









道具一览

名称	作用
灵命药	体力少量回复
灵命仙药	体力全回复
鬼道药	回复一格忍法
鬼道仙药	回复三格忍法
魂返の护符	复活一次，复活后体力、忍法全满
神命珠	每得到9颗可增加体力上限一次，相当于一个"九字神珠"
九字神珠	加一次体力上限，相当于9颗"神命珠"
鬼神珠	增加一格忍法上限
魄封珠	升级忍法

神命珠全收集

NORMAL（共27颗）

(1)第二关隼の里门外记录点右边，需要踩水过去的小木屋的箱子里

(2)第二关隼の里大门口内的断头石像上

(3)第二关火屋内出口处左边通道的箱子里

(4)第三关用1只金甲虫换得

(5)第三关飞行船3阶大厅左边小房间内的箱子里

(6)第四关从花形图案门对面的阶梯上去，抓住边缘的蓝色管子向右移动过去的缺口中（如图A）


图A

(7)第七关初始点的箱子中（远处的那一个）

(8)第七关打BOSS的平台从左边铁门下去有很多红蜂处的一个平台上

(9)第九关刚进入つり桥の大广间，没跳下去前门左边的箱子中

(10)第九关司祭の部屋的密码箱中

(11)第十关打破正大桥广场附近一个有裂痕的石门后在二层平台的箱子中

(12)第十一关车辆库中央的木箱中

(13)第十一关制御室门口的箱子中

(14)第十二关初始位置转身后箱子中

(15)第十二关在天秤の间上层通道的箱子中

(16)第十二关击败两条雷虫后在右边一个洞中箱子里

(17)第十二关进入地下神殿前的二层上

(18)第十三关堀の中岛记录点附近的箱子中

(19)第十三关使用トリトンの键的小门口平台下面箱子里

(20)第十五关球戏场上层有阶梯处的箱子中

(21)第十五关球戏场最上层的箱子中

(22)第十五关打碎皇宫大阶段附近记录点旁边的头像后得到

(23)第十五关皇宫大阶段附近记录点旁边的水池下箱子中

(24)第十五关刚进入冰の洞窟的平台上

(25)第十六关开始处记录点后面的箱子中

(26)第十七关第一次碰到有幽灵鱼场地的箱子中

(27)第十七关雌狮子门对面的记录点附近箱子中

HARD(共45颗)

(1)第二关隼の里门外记录点右边，需要踩水过去的小木屋的箱子里
(2)第二关隼の里大门口内的断头石像上
(3)第二关骑马BOSS击败之后得到
(4)第二关火屋内出口处左边通道的箱子里
(5)第三关飞行船3阶大厅左边小房间内的箱子里
(6)第四关有花形图案门旁边的记录点上方平台箱子里(如图A)
(7)第四关从花形图案门对面的阶梯上去，抓扒住边缘的蓝色管子向右移动过去的缺口中(如图B)


图B

(8)第六关从ユリの键打开有花形图案的门后，用两次壁走跳上去，在箱子里
(9)第六关位于地图上僧院前广场上面那条路有一处缺口，在那里的箱子中
(10)第七关初始点的箱子中(远处的那一个)
(11)第七关礼拜堂上坡处的箱子中
(12)第七关礼拜堂上层右边平台的箱子中
(13)第七关打BOSS的平台从左边铁门下去有很多红蜂处的一个平台上
(14)第九关刚进入つり桥の大广间没跳下去前门左边的箱子中
(15)第九关赤眼の间水底的箱子中
(16)第九关司祭の部屋的密码箱中
(17)第十关打破正大桥广场附近一个有裂痕的石门后在二层平台的箱子中
(18)第十关进入军事ゲート前，门口骷髅门内的箱子中
(19)第十一关车辆库中央的木箱中
(20)第十一关车辆库从楼梯上到二层后在箱子中
(21)第十一关制御室上层通道的箱子里
(22)第十一关制御室门口的箱子中
(23)第十二关初始位置转身后箱子中得到
(24)第十二关在赤の貯水槽的一个箱子中
(25)第十二关在天秤の间上层通道的箱子中
(26)第十二关击败两条雷虫后在右边一个洞中箱子里得到
(27)第十二关地底水脉上层的箱子里
(28)第十二关进入地下神殿前的二层上
(29)第十三关堀の中岛记录点附近的箱子中
(30)第十三关使用トリトンの键的小门口平台下面的箱子里
(31)第十五关球戏场最上层的箱子中
(32)第十五关皇宫大阶段下百人斩附近的箱子中
(33)第十五关打碎皇宫大阶段附近记录点旁边的头像后得到
(34)第十五关皇宫大阶段附近记录点旁边的水池下箱子中
(35)第十五关刚进入冰の洞窟的平台上
(36)第十六关开始处记录点后面的箱子中
(37)第十六关双节镰刃假龙场地的箱子中
(38)第十六关双节镰刃假龙场地的另一个箱子中
(39)第十七关第一次碰到有幽灵鱼的场地箱子中
(40)第十七关第一次碰到有幽灵鱼后的T字路口往右走得到
(41)第十七关雄狮子の键旁边的箱子中
(42)第十七关雌狮子门对面的记录点附近箱子中
(43)第十八关初始处记录点向右走到尽头的箱子中
(44)第十八关皇宫核芯二层门口的箱子中
(45)第十八关皇宫核芯四层门口的箱子中

VERY HARD(共46颗)

(1)第二关隼の里门外记录点右边，需要踩水过去的小木屋的箱子里
(2)第二关隼の里大门口内断头石像上
(3)第二关骑马BOSS击败之后得到
(4)第二关火屋内出口处左边通道的箱子里
(5)第四关军事ゲート前的尸体上
(6)第四关有花形图案门旁边的记录点上方平台箱子里(如图A)
(7)第四关从花形图案门对面的阶梯上去，抓住边缘的蓝色管子向右移动过去的缺口中(如图B)
(8)第六关刚开始从梯子下去碰到三个敌人后附近的箱子中
(9)第六关从ユリの键打开有花形图案的门，进去后用两次壁走跳上去，在箱子里
(10)第六关位于地图上僧院前广场上面那条路有一处缺口，在那里的箱子中
(11)第七关僧院别馆内商店门口的箱子中
(12)第七关礼拜堂上坡处的箱子中
(13)第七关礼拜堂上层右边平台的箱子中
(14)第七关打BOSS的平台从左边铁门下去有很多红蜂处的一个平台上
(15)第九关青眼の间的箱子中
(16)第九关赤眼の间水底的箱子中
(17)第九关つり桥の大广间的石座上得到
(18)第九关司祭の部屋的密码箱中
(19)第十关击败正大桥广场的一个狂战士后得到
(20)第十关进入军事ゲート前，门口骷髅门内的箱子中
(21)第十一关车辆库中央的木箱中
(22)第十一关制御室上层通道的箱子里
(23)第十一关制御室门口的箱子中
(24)第十二关初始位置转身后箱子中
(25)第十二关在赤の貯水槽的一个箱子中
(26)第十二关在天秤の间上层通道的箱子中
(27)第十二关击败两条雷虫后在右边一个洞中箱子里
(28)第十二关地底水脉上层的箱子里
(29)第十二关进入地下神殿前的二层上
(30)第十三关堀の中岛记录点附近的箱子中
(31)第十三关使用トリトンの键的小门口平台下面箱子里
(32)第十五关球戏场最上层的箱子中
(33)第十五关球戏场出口门上方的箱子中
(34)第十五关皇宫大阶段下百人斩附近的箱子中
(35)第十五关打碎皇宫大阶段附近记录点旁边的头像后得到
(36)第十五关皇宫大阶段附近记录点旁边的水池下箱子中
(37)第十五关刚进入冰の洞窟的平台上
(38)第十六关开始处记录点后面的箱子中
(39)第十六关双节镰刃假龙场地的箱子中
(40)第十六关双节镰刃假龙场地的另一个箱子中
(41)第十七关第一次碰到有幽灵鱼的场地箱子中
(42)第十七关雌狮子门对面的记录点附近箱子中
(43)第十八关初始处记录点向右走到尽头的箱子中
(44)第十八关初始处记录点向左走不远的箱子中
(45)第十八关皇宫核芯二层门口的箱子中
(46)第十八关皇宫核芯四层门口的箱子中

MASTER NINJA(共46颗)

与VERY HARD相比有一颗位置不同，造成了其余两颗的顺序不同，其余都相同。
(15)第九关刚进入つり桥の大广间没跳下去前门左边的箱子中
(16)第九关青眼の间的箱子中
(17)第九关赤眼の间水底的箱子中

九字神珠全收集

NORMAL(共10颗)

(1)第一关进入第一个有壁画的房间门后的箱子里
(2)第三关初始位置左隔壁房间内百人斩完成后得到
(3)第四关有花形图案门旁边的记录点上方平台箱子里(如图A)
(4)第九关初始点
(5)第九关祭祀部屋完成百人斩后得到
(6)第九关击败章鱼后得到
(7)第十二关柱列通路百人斩完成后得到
(8)第十五关球戏场百人斩完成后得到
(9)第十五关皇宫大阶段下百人斩完成后得到
(10)第十五关击败BOSS火龙后得到

HARD、VERY HARD(共9颗)

(1)第一关进入第一个有壁画的房间门后的箱子里


图A

(2)第三关初始位置左隔壁房间内百人斩完成后得到
(3)第九关初始点
(4)第九关祭祀部屋完成百人斩后得到
(5)第九关击败章鱼后得到
(6)第十二关柱列通路百人斩完成后得到
(7)第十五关皇宫大阶段下百人斩完成后得到
(8)第十五关击败BOSS火龙后得到
(9)第十六关正大桥广场附近的传送点内百人斩完成后得到

MASTER NINJA(共9颗)

(1)第一关进入第一个房间的箱子里
(2)第三关初始位置左隔壁房间内百人斩完成后得到
(3)第九关初始点
(4)第九关祭祀部屋完成百人斩后得到
(5)第九关击败章鱼后得到
(6)第十二关柱列通路百人斩完成后得到
(7)第十五关皇宫大阶段下百人斩完成后得到
(8)第十五关击败BOSS火龙后得到
(9)第十六关正大桥广场附近的传送点内百人斩完成后得到

鬼神珠全收集

NORMAL(共4颗)

(1)在第四关时计塔下面圆形门后的箱子中得到
(2)第七关资料室百人斩完成后得到
(3)用15只金甲虫换到
(4)第十二关赤の貯水槽的一个箱子中得到

HARD(共4颗)

(1)在第四关时计塔下面圆形门后的箱子中得到
(2)第七关资料室百人斩完成后得到
(3)第十二关天秤の间门口的十字路口左边乘升降平台到下层的房间中得到
(4)第十五关球戏场百人斩完成后得到

VERY HARD(共4颗)

(1)用5只金甲虫换到
(2)第七关资料室百人斩完成后得到
(3)用20只金甲虫换到
(4)用45只金甲虫换到

MASTER NINJA(共4颗)

(1)在第四关时计塔下面圆形门后的箱子中得到
(2)第七关资料室百人斩完成后得到
(3)第十二关天秤の间墙壁缺口中的箱子里
(4)第十五关球戏场百人斩完成后得到



魄封珠全收集

NORMAL(共6颗)

(1)在第九关つり桥の大广间的石座上得到
(2)第十二关从天秤の间门口的十字路口往左走，乘升降平台到下层的箱子中得到
(3)第十三关司祭の部屋的密码箱中得到
(4)用45只金甲虫换得
(5)第十六关开始处记录点百人斩完成后得到
(6)第十六关在隼の里的长社得到

HARD(共6颗)

(1)在第九关つり桥の大广间的石座上得到
(2)第十二关击败大刀假龙后得到
(3)第十三关司祭の部屋的密码箱中得到
(4)第十六关开始处记录点百人斩完成后得到
(5)第十六关在隼の里的长社得到
(6)第十六关击败双节镰刃假龙后得到

VERY HARD(共6颗)

(1)用15只金甲虫换得
(2)用25只金甲虫换得
(3)用35只金甲虫换得
(4)第十三关司祭の部屋的密码箱中得到
(5)第十六关开始处记录点百人斩完成后得到
(6)第十六关在隼の里的长社得到

MASTER NINJA(共6颗)

(1)在第九关つり桥の大广间的石座上得到
(2)第十关打破正大桥广场附近一个有裂痕的石门后在二层平台的箱子中得到
(3)第十二关从天秤の间门口的十字路口往左走乘升降平台到下层的箱子中得到
(4)第十三关司祭の部屋的密码箱中得到
(5)第十六关开始处记录点百人斩完成后得到
(6)第十六关在隼の里的长社得到

金甲虫全收集

进入商店会自动提示收集到的金甲虫情况，并可换取物品，各难度可以换取的物品是有一定区别的。注意每次上交的金甲虫会累计，各难度各50只，位置相同。注意，如果通关时50只没有收集全，那么下次重新开始游戏时不会继承，需要重新收集。
商店里的小发现：用武器或副武器可攻击商店中的老人得到钱，攻击一次得100，但攻击十几次就会GAME OVER！用瑞切尔攻击的话则没有钱拿。

全部金甲虫的地点

(1)第三关飞行船3阶船长室的窗台上得到
(2)第三关初始位置左隔壁120人斩房间一堆箱子的最上端得到
(3)第三关从フロート中层的一个箱子上利用飞鸟返上到フロート上层得到
(4)第四关从商店总店旁边的门进去后在左边的水池中得到
(5)第四关商店总店左边的二楼上得到(如图C)



图C

(6)第四关出现两名摩托男处的巷子深处得到
(7)第六关得到ペガサス的键转身用两次壁走上去后得到
(8)第六关位于地图上帝国铁道上方的记录点旁边得到
(9)第六关位于地图上僧院前广场上面那条路的一处缺口里
(10)第七关资料室二楼得到
(11)第七关资料室三楼得到
(12)第七关礼拜堂上层左面的平台上
(13)第七关刚进入地下墓地的记录点附近
(14)第七关打BOSS的平台从左边铁门下去有很多红蜂处的一个平台上
(15)第七关从BOSS下方的记录点直接跳到最底部后，在刚进入通道的路右边得到
(16)第九关从初始点下面的记录跳到底部，在大门的对面得到
(17)第九关刚进入つり桥の大广间没跳下去前的门右边
(18)第九关青眼の间的柱子后面
(19)第九关赤眼の间水下的柱子后面
(20)第九关被水冲出的剧情完后在水底得到
(21)第十关进入军事ゲート前，门口的骷髅门内得到
(22)第十关在骷髅门内三楼门口的左边使用壁走跳上平台后得到
(23)第十一关刚开始的隧道出口左边
(24)第十一关车辆库中央的车厢上
(25)第十一关车辆库三层作业詰め所的屋顶
(26)第十一关击破直升机后从商店旁边连续飞鸟返上到顶端得到
(27)第十二关赤の贮水槽房间内得到
(28)第十二关击败雷虫后在小门上部得到
(29)第十二关在天秤の间上层得到
(30)第十二关在地底水脉下层的商店对面得到
(31)第十二关击败两条雷虫后在左边一个洞中得到
(32)第十二关使用流水の青石把水放掉跳下后得到
(33)第十二关遇到大刀假龙房间的一个柱子上
(34)第十二关进入地下神殿一侧的小门内得到
(35)第十二关地下神殿三楼记录点后面
(36)第十三关初始点附近的水中
(37)第十三关游过第一个商店后的一个平台上
(38)第十三关从堀の中岛记录点对面的圆形通道游出去后在右边得到
(39)第十三关在沉船二层得到
(40)第十三关永眠室最顶端的墙壁上
(41)第十五关球戏场门口的两根柱子后面
(42)第十五关球戏场有升降台那一侧的门上方
(43)第十五关球戏场最上层的拐弯处
(44)第十五关打碎皇宫大阶段附近记录点旁边的头像后得到
(45)第十五关皇宫大阶段附近记录点旁边的水池中
(46)第十五关在溶岩洞窟古代铁铜所遗迹处下面的平台上得到
(47)第十五关在冰の洞窟古代铁铜所遗迹旁边记录点的地上捡到
(48)第十七关使用雄狮子の键开门后往左走到尽头得到
(49)第十七关在得到雌狮子の键处不远的院子中
(50)第十八关从皇宫核芯四层门右旁跳下后得到

金甲虫交换列表

数量	NORMAL	HARD	VERY HARD	MASTER NINJA
1只	神命珠	捌き技の法	火炎龙の术	烟玉
5只	坚刚の腕轮	饭纲落とし	鬼神珠	灵命药
10只	九字神珠	首切り投げ	冰刃杀の术	灵命仙药
15只	鬼神珠	风车手里剑	魄封珠	鬼道药
20只	大刀	木刀	鬼神珠	鬼道仙药
25只	神速の腕轮	大刀	魄封珠	烟玉
30只	祝福の腕轮	神速の腕轮	幸运の腕轮	绫音のおむすび
35只	灵命仙药	无	魄封珠	露草の香り
36只	无	水中铳	无	无
40只	幸运の腕轮	祝福の腕轮	百雷槌の术	绫音のおむすび(大)
45只	魄封珠	幸运の腕轮	鬼神珠	紫阳花の香り
49只	无	激光剑	激光剑	激光剑
50只	激光剑	黑龙丸	黑龙丸	黑龙丸

百人斩地点

(1)第三关初始位置左隔壁房间内
(2)第七关资料室
(3)第九关祭祀部屋
(4)第十二关从天秤の间门口的十字路口往左走乘升降平台到下层
(5)第十二关柱列通路
(6)第十五关球戏场
(7)第十五关皇宫大阶段下沿
(8)第十六关开始附近记录点处
(9)第十六关正大桥广场附近的传送点中



瑞切尔收集要素

瑞切尔全部发型入手方法

(1)N难度第五关僧院别馆百人斩完成后得到黄色长散发。
(2)N难度第十四关隼の里长の馆门口的大桥上百人斩完成后得到黄色散发。
(3)H难度第五关僧院别馆百人斩完成后得到黄色短发。
(4)H难度第八关军事ゲート前完成百人斩后得到黑色初始发型。
(5)VH难度第五关僧院别馆百人斩完成后得到黑色长散发。
(6)VH难度第十四关隼の里长の馆门口的大桥上百人斩完成后得到黑色散发。
(7)MN难度第五关僧院别馆百人斩完成后得到黑色短发。

蕾切尔鬼神珠入手方法

(1)N、VH、MN难度第八关军事ゲート前百人斩完成后得到；H难度第十四关隼の里长の馆门口的大桥上百人斩完成后得到。
(2)MN难度第十四关隼の里长の馆门口的大桥上百人斩完成后得到。



最高难度流程指南

第一关 忍びの道



杀掉刚开出现的两个忍者，在初始位置忍者尸体上可捡到灵命药，然后向回走到悬崖边在箱里子获得另一瓶灵命药(此时可按十字键任意一方向打开快捷回复菜单)。从左边斜坡向上走(右边尽头的小门暂时进不去)，跳过断开的路面后利用攀爬抓住崖壁边缘向右移动按×即可上去，在箱子中得到灵命药(H、VH是地图)。再次利用攀爬上去之后从一棵歪倒的树藤来到平台处发生两名忍者跳下来的剧情，消灭之后利用壁走过到对面平台上在箱子里得到灵命仙药(H、VH是灵命药)。之后荡过树枝利用飞鸟返来到一个通道，敌全灭后在一个方型缺口处连续用飞鸟返来到上层忍者屋敷。

在两个火把处杀死两名忍者后来到第一间屋，在箱里得到第1颗九字神珠(N是地图、H、VH是神命仙药)。从旋转门进去后发生强制战斗，由于第一关只有龙剑，也没有太多技能，最好的打法是用空蝉斩(踩墙后按□或△，俗称跳墙斩)或神威空蝉斩(踩墙后先按×再按□或△)，多用□△△也是一种不错的打法。混战中不要一直站在一个地方防御不动，忍者可破防而且会投技，一定要小心，其次注意回复体力。敌人消灭后出门左走可看到武士像，并可在此处得到灵命药两瓶。继续向前来一间有壁画的房间内，在两盏灯中间的箱子里可得到秘传书飞燕，在进来时的门后箱子里可得到灵命仙药(N、H、VH是九字神珠)。砍开壁画进入房间后从另一张壁画前的翻板下到岩仓(如果先砍开壁画过去可以记录)。

下到岩仓后在四个坛子后的箱子里是蝙蝠(N、H是灵命仙药)，打死后打得到一些黄、蓝魂，当然也可以不开箱子。前行砍开两个火把，旁边箱子里也是蝙蝠(N是サムライの牙)，一路上去来到一个中间有方洞的房间在箱子里得到サムライの牙(N是魂返の护符)，然后来到之前的武士像处把サムライの牙装上可得到气骨の键。返回可下到岩仓的房间砍开壁画前行到尽头门处(奥座敷)使用气骨の键，开门进入后再次发生强制战斗，消灭敌人后可进入BOSS房间。

BOSS 村井



开始就下来两名杂兵，以后每当BOSS大约损失四分之一体力后再次出现两名，共计会出现四次8名。首先尽量远离BOSS，看准机会踩头落地后用□△□△或用跳墙斩杀死一个杂兵(如果中了爆破手里剑可用跳墙斩的无敌时间来回避)，魂留着。再用里风接跳后瞬间落地吸魂攻击杀死另一名杂兵，魂再留着。离BOSS两个里风的距离或和BOSS近身后向外里风两次，他十有八九会里风跟过来，他里风跟过来时用前△挑起落地瞬间吸魂攻击他，会给他造成很大伤害。此法前提必须要有魂，否则前△挑起落地后会被抓。在没有魂的情况下，可用近身后向外里风两次引他里风过来，之后用前△(△长按)或前△△来攻击他。另外在他出蓄力攻击收招时是个破绽，此时可用□△△进行攻击。注意高难度下他的蓄力攻击不止一二段，有时甚至高达五六段，要不断用里风躲开之后才能攻击。高难度下不要用飞燕攻击他，不然被他的防御弹起之后会挨抽，有时还会吃他的防御反击。(N难度无杂兵且墙角坛子里有灵命药，对付BOSS不断用跳墙斩就可以杀他了。)当BOSS还剩少量体力后出现剧情，本关结束。

第二关 忍びの里

原路返回到第一关初始位置处，从原来右边尽头进不去的小门进入祠内会得到鬼火の术。坐升降机下去之后转身在箱子里得到灵命药，前行利用壁走过去后在箱子里得到烟玉，此时出现穿铠甲的武士敌人，防御力和攻击力都很高而且经常破防，防御时要注意随时准备里风，要习惯使用风驱之后踩头，踩头后落地可接□△□△之后倒地追加。消灭后从一个很长的下坡滑下去，在快滑到水中时按跳连续荡过树枝落地蓄力，此时敌人会从远处跑过来，能有机会蓄满二段。消灭后从两个火把中间的梯子爬上去得到隼の里の地图，继续前行会来到有瀑布的河边(对面可看到记录点)，跳到水上利用踩水到瀑布后面得到灵命仙药，然后踩水到记录点右方处(如图01)得到第1颗神命珠。在隼の里门口下坡处的箱子里可得到灵命药，之后可记录。

进入隼の里又出现新敌人法师忍者，会和武士配合进攻，此敌人有远程攻击，高难度下不太好躲开，最好的办法是视角不要看到远处，用右摇杆调成身后视角他就不会在远处放气功波了，或是在角落里杀死他们。全灭敌人后回到隼の里大门口处往右走到尽头，在尸体上捡到灵命药，之后往隼の里深处走，在另一个尸体旁捡到地藏の首，回到大门口处调查三个石像，装上地藏の首后得到第2颗神命珠，然后从二楼的窗口进入发生剧情遇见昏倒的绫音得到副武器弓。(此女剧情后可用弓射死，不过……)

从缺口处跳下可得到灵命药(N还会得到鬼道药)并发现商店。进入商店可购买到太阳の腕轮、月の腕轮、火炎龙の术(VH没有)和木刀，必要的话也可买一些回复道具。出门战斗完毕后在正对着门的尸体上捡到矢，在尸体旁边的地上有块木条，站在木条以外用弓射对面画着三个圈的靶子，每个靶子都会掉出不同颜色的魂，数量有限。继续前行发生和骑士的强制战斗，此处对于刚接触《忍龙》的玩家来说有难度，建议躲到右边木屋处的一个角落里(如图02)用蓄力必杀打会容易一些(等枪骑士刚冲撞完就蓄力)。敌全灭后从熄灭的木堆处过去在尸体上捡到灵命仙药，记录后从大门进入BOSS战。


图01


图02

BOSS 骑马武者

刚开始他骑马过来时就可以先射他一箭。此BOSS带的法师忍者打全的话共16名，每次出两名不断的用远程攻击干扰。由于此忍者防御力很低，发现他将要发气功波时可用弓跳起来射死，魂留着用里风+跳落地瞬间吸魂攻击BOSS，会对其造成很大伤害。当然最好的打法是跑到门(最好到BOSS出来的门)两边任意一处的角落里，把视角调成只能看到此角落的方向，这时就不会有忍者再发气功波了。如果偶尔有一个忍者过来也是离角色很近，可以用□△△来攻击他，如果前两段打空就接弓，弓之后再接△，大部分情况下弓会把他射死。此时等BOSS骑马撞完之后立刻蓄力，当发现他回来的时候就立刻松开蓄力攻击。如果只蓄力成一段就会砍到他身后，再用□△△补上两刀，如此循环四个回合左右他体力快掉完的时候就会下马(N、H不下马直接死亡)。下马后就更好折磨他了，可以不断用风驱+风路踩他头之后用弓射他和忍者，也可以踩头落地后用□△△来殴打。但注意他刀的攻击力很高会破防，最好是不要防御，看他出刀就马上里风。如果射死忍者(此种忍者给蓝魂几率很高)魂留着，在踩头后落地吸魂攻击，就算他体力是满的也只要吸两次蓝魂就送他上路了。



击败后得到第3颗神命珠(N是捌き技の法)，出门后可记录。进入起火的房屋前，在左边巷子里可得到灵命仙药，进入火屋敌全灭后(小心屋里时不时喷出的火焰，也可烧死敌人)从将要出去的大门左边进入通道可得到第4颗神命珠。出门后剧情遇到BOSS。

BOSS ドーク重鬼卿

ドーク重鬼卿实际上可以不打，剧情安排必败。因为他关系到隐藏要素，所以还是有不少玩家想干掉他。此BOSS手持黑龙丸，会破防技、投技、五连斩、蓄力斩、全屏攻击的地波等，其中投技属于一击必杀，只要被他抓到就算普通难度体力槽全满也是一下就死，所以千万不能吃他的投技，不要近身和他肉搏。由于安排必败，所以此人皮粗肉糙防御力极高。

刚开始就要蓄力引他发地波，因为只要蓄力他必发地波。当看到他发时一定要松开蓄力，松开之后刚好会劈到离他大约两个里风的距离，此时他的地波也刚好发出，然后用垂直跳，跳起来后空中可以前后微微调动和他之间的距离，调到一段必杀可以砍到他的距离再次蓄力(当然要瞬间就调好)，这一次可蓄力成为一段必杀。在这个距离蓄力的情况下他必发五连斩，在五连斩刚好快砍到隼龙时必杀则蓄成，此时松开必杀他就只有挨打的份了。此方法的难点在于和他保持的距离一定要把握好，如果第二次垂直跳离他太近，那么还没蓄力成必杀时他的五连斩就会砍到隼龙，如果远了的话，他就不会发五连斩而是继续发地波，一旦这样就算你蓄力成必杀了也砍不到他。此法须要多练，掌握熟练之后杀他还是非常容易的，可以无伤过。



第三关　怨誓の空


图03

在记录点旁边桌子上拿到鬼道药之后分别在对门和右隔壁的第一间(VH是秘传书捌き技の法)和第二间屋内得到灵命药，最后来到最大的房间在箱子里得到飞行船地图并发生剧情战斗，出门在走廊里再次发生战斗，敌全灭后在地上得到翼の键就可以打开旁边的大门了。

进入大厅后可看到左右两边都有旋转的阶梯，先下到左边在商店中可分别将龙剑和木刀升为LV2(如果现在没钱木刀可不升)，并可购买到饭纲落とし(H、VH没有)、捌き技の法(H没有)、首切り投げ(N、H没有)三种秘传书，所谓收获相当丰厚，实力大增。返回到大厅，此时中间的大门是反锁上的，暂时进不去。先进入左边小门可得到鬼道药(N、H是神命珠)，然后再从右边的小门进入来到船员居住区画发生强制战斗。敌全灭后(出门可先把左边反锁的大门打开以方便以后通过)再进入对面船长室，在窗台上得到本游戏第1只黄金のスカラベ(以后称金甲虫)，并在桌子上得到タイロンの地图。乘升降机下到飞行船2阶(此处有个需要ID卡才能进的门)之后再次乘升降机下到操舵室，在强制战斗后得到IDカード，利用ID卡先进入升降机旁边的小门得到双刀“严龙・伐虎”，再回到2阶进入先前须要ID卡才能打开的门。

穿过记录点房间来到中央ゴンドラ，可先打开两个有魂的木箱然后再摇角落里的摇把，刚摇开一点发生强制战斗，利用吸魂攻击干掉他们后继续摇，平台全打开后用弓跳起射爆两边的飞行器再第一视角射死对面两个敌人(在进门处可补充矢)，然后跳起扒在绳索上移动到对面。过去之后，两个敌人可用投技扔下去，尽头的箱子里是爆破蝙蝠(N、H是灵命药)可不打开。打破有裂痕的窗户进入电源室，破坏电源设施之后当前所有进不去的门都可进入了。原路返回到记录点房间，从这里的旋转阶梯上到3阶后再回到本关初始房间门口(可先进去记录)，进入旁边本来进不去的小门发生120人全灭战(N60人、H80人、VH100人)。刚开始一次出两名白色帝国兵，40人后开始出三个，80人后开始出四个，并会有使用榴弹的小兵和强化的黑色帝国兵，打法主要还是里风+跳落地瞬间吸魂或用饭纲落，全部击破后会得到第2颗九字神珠。打完先不要走，爬到有一堆箱子的最顶端可得到第2只金甲虫。



返回到大厅可到商店处把双刀升为LV2(当然也可在打120人前去升)，再从以前打开过的反锁大门进入直行来到フロート中层，消灭敌人后从图03处的箱子上去后使用飞鸟返到フロート上层得到第3只金甲虫。拿到后再回到フロート中层继续前行在途中的箱子里得到灵命药(N、H是灵命仙药)，跳过平台消灭敌人后从尽头一个高大的箱子爬上去使用飞鸟返来到フロート上层可看到记录点，来到记录点对面的梯子处(此时上不去)，在梯子下连续使用飞鸟返上到缺口中打开开关，下去记录后从梯子爬上去即发生BOSS战。

BOSS 钢铁胖子

BOSS处共8名黑色帝国兵(N无杂兵)，每四分之一体力出2名(以后只要带杂兵的BOSS基本都是这样)。打此BOSS时杂兵不要理会，装备双刀，在刚开始时就用里风+跳近身后使用大天升(摇杆一周+△)，大天升并没有闪华那样投技无效和吹飞不能的特性，所以要小心回避BOSS的攻击，一旦被他吹飞他就会不停的发激光，再加上杂兵的干扰，想再次接近他会很麻烦。在他使用转身一抽那招时如果防御会被破防，但不要过早用里风，不然会被他的后续一段投技抓到，要看到他抓过来时再用里风闪避。如果被他第一段打中他可以再接激光吹飞，如果被他第二段抓到也会被扔出好远，此招要小心。他还一招就是往下砸，那招没有后续攻击，也没有吹飞效果，可不用理会。如果他使用无敌的防护罩就要及时跳开。在BOSS体力多时他的激光射速很慢，在杂兵清光的情况要用跑来回避，里风+跳是行不通的。相反，在他体力很低时，激光的射速是非常高的，就要用里风+跳来回避，再用跑就不行了，不要搞错了。所以要想把杂兵轻松解决，就要先把他打到濒死，之后再用里风+跳来杀死杂兵。2级双刀的大天升攻击力惊人，不断近身使用，命中五次左右就能把BOSS解决掉。



第四关　帝都潜入

从记录点跳下之后干掉三个敌人沿路来到双头蛇の广场。往左走在进入铁栅栏门的箱子里得到灵命药(N、H是灵命仙药)之后从左边的巷子内来到军事ゲート前发生强制战斗，敌全灭后在附近的尸体上捡到第5颗神命珠(N是秘传书首切り投げ、H是灵命药)，然后从左边的门出去(门口有骷髅图案的门暂时进不去)直行到尽头得到武器无想新月棍。返回，从丁字路口往右走，在下坡后左边的箱子内得到重要道具石板のかけら(上)，之后继续向前来到有阶梯的地方会看两个敌人分别在两个平台上，用弓射死后从右边的墙上用壁走+跳(如图04)先到右边的平台上(也可扒着墙上的蓝色管子移动过去)，再扒到绳子上移动到对面的平台上得到第6颗神命珠(N是九字神珠)。这时又会看到有阶梯的平台上有两个敌人(沿路来的那个台子上面)，过去干掉后，从旁边栏杆有缺口的地方扒住蓝色的管子向右移动后上去，在箱子里得到第7颗神命珠，然后跳下在尸体上捡到武器双节棍(H、VH是灵命药)。


图04

从记录点右边(旁边有花形图案的门暂时打不开)去时计塔广场，进入大门后从有各种颜色珠子的大门(暂时进不去)向右来到商店的总店(会有剧情)，进去可把无想新月棍升至LV2、木刀升至LV3，并可购买到帝都地图。出了商店门往回(或往左)走到靠近小铁门处发生强制战斗，干掉敌人后从小铁门进入上到时计塔和忍者战斗，消灭后在圆形门内的箱子里得到第1颗鬼神珠(VH是秘传书饭纲落とし)。从旁边直接跳下去，再从商店旁边有五颗绿色珠子的大门进入，在左边水池里得到第4只金甲虫，往水池对面的方向走到尽头有个小巷子，在小巷子里使用飞鸟返或两次壁走即可从窗口进入内部，下去后先往左走打开箱子可吃到很多魂，最好留两个魂然后装备无想新月棍往地上有几个摆成圈的石头处跳过去落地同时吸魂，这样可干掉从上面跳下来的忍者(此处到游戏后期是个传送点，里面有难度相当大的120人斩)。干掉忍者后，打开反锁的铁门出去从水池右边的小阶梯往里走会再碰到三个忍者，杀死后从该处巷子连续使用飞鸟返到达最上方，跳过两处断点(第二处用壁走)沿路来到尽头打开开关，途中可得到第5只金甲虫，之后在箱子里得到灵命药(N是鬼道仙药)，跳下去进入刚打开的门，在快走到尽头的一个豪华大门时左边有个巷子，从(如图05)


图05



图06

的位置连续两次壁走+跳(最后按一下□以跳得更远)或从左边的墙连续三次壁走+跳可到达隐藏处得到副武器风车手里剑(如图06，H没有)，并可以看到Team Ninja小组标志，作用是可以体力、忍法全回复。跳下去后往巷子里走会得到第6只金甲虫。

最后再前往豪华的大门处发生剧情遇到摩托男两名，可用刚拿到的风车手里剑对付，不断的里风+跳+风车手里剑一会就可搞定。当然也可用两次火炎龙忍法搞定。

BUG打法：摩托男出来后会有半透明的蓝色魔障挡住拿风车手里剑的巷子，站在这个魔障前引他们撞过来，如果他们撞入靠近魔障的地方就不会再动了，可任意殴打。击破两名摩托男得到ユリの键后本关结束!

第五关 魔神ハンター


图07

本关使用主女角瑞切尔，她初始时就有返技、投技等技能，但防御力很弱，小心使用。开始在敌人没来到前可蓄力二段，消灭三个敌人后前行会碰其中有一个是飞行器的三个敌人，在这三个敌人附近有个很狭窄的巷子，进入后可在箱子内得到灵命仙药。窜过僧院前广场来到帝国铁道附近消灭敌人后得到ドウウオ－ク僧院の键，返回到僧院前广场发生强制战斗，多使用返技和敌近身时L1+敌方向再+△割头，有魂时要用吸魂攻击。战斗完毕后用刚才捡到的钥匙打开僧院的大门。进入后先不要进记录点旁边的大门，往左走在尸体上可得到灵命药，继续向前在箱子内再次得到灵命药之后进入身后门内会看到商店，在商店内可买到各种饰品，推荐先买神速のビアス、坚刚のビアス或太阳のビアス。之后从商店对面的阶梯上去往左或往后跳墙都可以上去，上去后在通道对面的箱子里又一次得到灵命药。下去前可先杀死通道内的几只蝙蝠把魂留着，然后迅速跳下去，来到僧院别馆120人斩处使用吸魂攻击。此处每次会刷出四个敌人，由于场地很小，一直用里风+跳落地吸魂攻击就可以了。如果没魂就多用返技，以防止遭到敌人的围攻，也可躲到图07的位置使用吸魂攻击，全灭后得到黑色短发(N是黄色长散发、H是黄色短发、VH是黑色长散发)。

返回到记录点旁边的大门进入，来到礼拜堂消灭敌人后，在两根柱子后面的箱子里和上坡处的箱子里分别得到灵命药，然后从一旁的小门进入来到资料室，干掉几个忍者后调查二楼上的壁画发生剧情。



第六关 魔神の街

转身在箱子内得到魂返の护符，然后可从两根柱子处跳到二楼平台得到灵命药，现在可以再直接跳到一楼两名摩托男场地处，但会少得到一些道具。从里面走的话，进门消灭三个敌人后可在缺口的箱子中得到第8颗神命珠(N、H是灵命药)，沿路来到服务台处，在桌子上可得到鬼道药和ドウウオ－クの地图。出门再次遇到两名摩托男，可使用两次火炎龙杀死后再到隐藏处回复。然后沿路通过有两颗黄色珠子的大门来到记录点旁边有花形图案的大门使用ユリの键，进入后在拐弯处连续使用两次壁走上去后得到第9颗神命珠(N是灵命药)。在通道内有飞马图案的铁门暂时进不去，前行来到はね桥广场又碰到两名摩托男，消灭后从右边有一个蓝色珠子的小门进入，干掉三个敌人在附近箱子里得到ペガサスの键之后，转身从右边墙上用壁走两次得到第7只金甲虫(如图08处)。跳下后返回到通道内有飞马图案的铁门处使用钥匙，进入打开墙上的开关后再次回到はね桥广场，从刚打开的桥上过去后在尸体上可捡到矢，继续前行上坡后会看到记录点(记录点旁边有第8只金甲虫)。先从记录点右边的路走，在路左边一处缺口会得到第9只金甲虫，在旁边缺口的箱子中得到第10颗神命珠(N是灵命药)。返回到记录点直行来到帝国铁道门口处的商店可把木刀升到LV4，然后进入僧院前广场发生强制战斗，全灭后从打开的铁栅栏处向前走，在很狭窄的巷子里得到灵命仙药，之后来到尽头僧院奥广场和两辆三轮摩托发生战斗。

打三轮车可以不停的里风+跳+风车手里剑，但一点要注意落点，不要往摩托车前面跳，更不要往角落里跳，在角落里三轮车连撞带甩尾有可能被秒杀。三轮车破击后新敌人红龙出现，共三只，打它时主要注意它的扫尾和咬，扫尾只是破防技，但咬属于投技是不可防御的，一定要及时用里风。打红龙可以用龙剑的罗刹斩，也可以□△□□□落地后再按一下△。最好的办法是踩头后落地瞬间蓄力，这时它必扫尾，可惜是尾巴短了点，会有机会蓄满一段攻击它，一段蓄力必杀命后再用□△△追打。注意三只红龙在一起时要往外踩，不要往里踩完之后落到红龙堆里去了，那是找抽。


图08

BOSS 章鱼

章鱼总共带了8只可在地上滑来滑去的白色魔兽(俗称滑冰男)，被此怪物滑到会破防，注意及时里风。打杂兵时，由于本场地很大，可先跑到章鱼攻击不到的地方用踩头落地接饭纲落来干掉滑冰男，有的滑冰男没跟过来就被章鱼抽死了！打章鱼装备龙剑或双刀都可以，副武器装备风车手里剑。先里风完后迅速用风驱+飞燕攻击BOSS，在飞燕后可用风车手里剑取消再接△，只要两三次就可以把一只触手斩断，然后用同样的方法把另一只触手斩掉，之后可用双刀的两次吸魂攻击(在第二个触手化成魂之前吸到第一个触手的魂才能形成两次)或龙剑的一次吸魂攻击后再加两次罗刹斩攻击都可以对章鱼造成很大伤害，两个回合就可以杀死章鱼。

第七关 僧院



开始的记录点处两个箱子里是爆破蝙蝠(远处N、H是神命珠，近处N是灵命仙药)，可不打开。从僧院别馆上去后在箱子内得到灵命仙药(N 是灵命药)，然后可在通道内杀死两只蝙蝠留着魂，装备无想新月棍后迅速下去跳出门落地吸魂，等敌人过来之后再松开。此处是新敌人猫女，其动作速度且有飞燕，是种很难缠的敌人，要不断的用无想新月棍落地吸魂大范围的抽，要注意跳起来后如果猫女紧跟在后，落地时不要吸魂，吸的话会中飞燕。没魂时可多用返技(棍子的返技无敌时间很长)和□□△攻击它们，猫女倒地时在安全的情况下要习惯用里风近身后按△进行倒地追加。如果用龙剑，在防御完它的飞燕或蹲下前扑后(两招都会破防)，立刻用里风取消硬直跟过去使用饭纲落攻击，如果被猫女围攻时尽量不要防御这两招，否则破防后容易受到别的猫女攻击。解决猫女后在箱子里拿到第11颗神命珠(N、H是鬼道药)，然后在身后的商店中可把双刀升到LV3(满级)、木刀升到LV5。来到记录点的大门口，在尸体上得到僧院の地图后进入大门。

来到礼拜堂，在上坡处的箱子里得到第12颗神命珠(N是灵命药)，在

两根柱子后面的箱子里得到烟玉(N是鬼道药)。来到大厅中间会碰到新敌人死神，混战中一定要注意死神的魔法，一旦发现地上有白色光圈后要及时里风，此招攻击力很高，有秒杀的可能。打它时最好用无想新月棍跳起来空中□△把它打下来之后再用倒地追加干掉。杀死敌人后从一侧的小门来到资料室碰到BOSS真龙剑假龙(N难度没有此敌人)，此敌人会隼龙所有的技能，另外手持真龙剑攻击力也很高，不要连续防御他的攻击。打他的方法有很多——

最简单的打法：在他近身后立刻用里风滚开，这样他也会跟着里风，在他里风时可用□△□攻击他，如果没打中就在空中按△(兜割)立刻扎下来，如果命中就用饭纲落。用里风引他里风的这一招命中率很低，但可使他无法进行攻击，始终处于被攻击状态。

最快捷的方法：装备双刀后近身使用大天升，此招对他有特效，每次必中，打好了用不了半分钟就可解决他。注意在他体力掉一半以后，他使用火炎龙的几率非常大，可利用跳墙斩的无敌时间来回避，有信心的话当然也可用里风回避。

最无赖的打法：开始后快速跑到三楼，在跳上三楼的入口处等着他，



在他往上跳的时候想怎么打就怎么打，至于坏点子就不用教了吧。用蓄力必杀打死他后会得到相当可观的金钱，用二段必杀打死可得35000！

击败假龙后在二楼得到坚刚の腕轮，打破身后的几个玻璃柜子分别得到灵命药、爆破手里剑、第10只金甲虫和重要道具石板のかけら(右)。之后在墙角处使用飞鸟返上到三楼得到第11只金甲虫，走到三楼尽头后在墙上有裂痕的地方使用爆破手里剑把墙壁炸开，通过礼拜堂上部来到司祭の部屋，在桌子上得知2712、左右右左后打开墙上的密码箱得到永劫の书，随后发生强制战斗，战斗中可多用爆破手里剑攻击死神，棍子的跳墙斩也很好用。敌全灭后出门跳到礼拜堂上部左边的横梁上，在箱子里得到灵命仙药(N是鬼道仙药、H、VH是灵命药)，然后跳上旁边的平台得到第12只金甲虫。同样，再到右边的横梁上会得到灵命药(N、VH是灵命仙药)，然后跳到平台上会得到第13颗神命珠(N是灵命药)。此时跳下去可先到礼拜堂大门口去记录，然后再次进入资料室发生120人全灭战(猫女+红忍)，难度不小，推荐武器为无想新月棍，打法是使用吸魂攻击，没魂时多用跳墙斩，也可用龙剑或双节镰刃到二楼狭窄的地方堵着打会容易一点，全灭后在二楼尽头得到第二颗鬼神珠。之后来到礼拜堂中间有烛台的地方使用永劫の书打开地下墓地的机关。

跳下后会有一些在空中漂浮酷似蓝魂一样的敌人，打死后在旁边尸体上可补充爆破手里剑，在箱子中得到地下墓地の地图，在角落处得到第13只金甲虫。记录之后从旁边的铁栅栏门出去来到死の回廊，在有裂痕的墙壁上使用爆破手里剑后迅速向前跳，随之后面的巨石开始滚过来，不断的躲开地上的机关向前跑就行了。逃出后又来到一个记录点处，在旁边的箱子里得到灵命仙药。沿路下到有巨大化石龙且两边都有铁栅栏门的平台上，干掉敌人后从左边一个铁栅栏门进入并来到有很多红蜂处的平台上(如图09，身后下层的缺口中可得到第14只金甲虫)，跳上对面的平台可得到第14颗神命珠。继续向下又会看到记录点，从记录点直接跳下去然后从商店对面的通道进入，在刚进入通道处的右边得到第15只金甲虫，沿路来到环形升降机的门口处在箱子中得到武器双节



图09

镰刃(N是灵命药)，然后在升降机中心利用跳△打开机关，升降机下去后出门在记录点旁边的箱子中得到灵命仙药(N是双节镰刃)，进入祭祀部屋发生和红蜂、僵尸的强制战斗，装备双节镰刃用吸魂攻击可轻松解决敌人，拿到圣杯后原路返回到上部有巨大化石龙且两边都有铁栅栏门的平台上(途中可在商店把双节镰刃升到LV2满级)，把圣杯放到中间的祭坛上BOSS化石龙复活。

BOSS 化石龙

化石龙的主要攻击有扫尾、扔骨头、抓、踩、咬，杂兵是红蜂共会出现12只，每次出3只(N没有)。打它时杂兵基本可以无视，装备双刀用大天升不断的攻击它放在平台上的爪子，当它扔骨头时会破防，要及时用里风取消硬直。在它抓和扫尾时是不能用里风直接闪避过去的，看到它要抓时



要用里风+跳迅速离开爪子的有效攻击范围，它的扫尾有时是一段有时是来回扫两段，可以用左右跳或垂直跳回避过去，在尾巴比较高的情况下近身站在下面也是扫不到的，但高低一定要及时分清。特别注意它的咬属于投技不可防御，而且面积很广攻击力极高，一旦发现它头放在中间做出咬的动作时要迅速跳到版边躲避。另外吸魂攻击对此BOSS基本无效，命中率极低，就算打中了也不会掉很多体力的，先杀死红蜂再吸魂攻击的方法是行不通的。只要狂用大天升，两三下就可以破坏一只爪子，此法很快就可以干掉它。

第八关 アルマ重鬼卿

本关使用瑞切尔，开始时从左走沿路来到はね桥坂(途中在箱子里得到灵命药)，在尸体上捡到灵命药后打开墙上的开关放下桥板，过桥后在はね桥广场碰到强敌狂战士。此敌人攻击力强、防御力高、速度快、有远程攻击，体力掉到一定程度会变身为全身发红的暴走状态，变身时有攻击判定，变身后追加了前冲必杀技。还好本次只遇到一个，打它时装备太阳のピアス利用它每次攻击第一段不破防的弱点不断的使用返技，他暴走之后的前冲必杀技共两段，每一段都会破防，注意及时里风。顺便一提：在这个场地里如果站在两边有栏杆中间没有的缺口处边缘(可以跳到有记录点的



地方)，就会有敌人攻击不到角色的BUG。击败它之后得到忍法ウロボロスの刃，装备后即可使用。

此时可以跳下去从记录点旁边的通道内走(途中箱子中会得到灵命药)，也可以从右边有一颗蓝色珠子的门内走。从门内走的话，进门前行在路左边箱子中得到灵命药(N是灵命仙药)，干掉三个敌人后用武器把有裂痕的墙壁打破进入得到灵命仙药(N是鬼道仙药)，从反锁的门出去(左行跳下阶梯可先记录)先往右走来到军事ゲート前可发生120全灭战。此处有拿棒子的大型敌人(以后称棒男)，由于个体很大，攻击面积非常广，它的转身抽和下砸防御也会损失体力，当打中它头部时面具脱落后全身变红，变红后追加三连抽，三段每一段防御后都会伤血，要小心。此处场地很大，在一侧的两个尸体上可各捡到灵命药(N右边是鬼道药)，可装备神速のピアス和棒男拉开距离后使用蓄力必杀攻击，近身后可使用摇杆一周+△攻击它，全灭后得到第一颗鬼神珠(H是黑色初始发型)。

原路返回到记录点处，在附近的尸体上捡到灵命药(N是鬼道药)后来到时计塔广场，消灭敌人后从小铁门上到时计塔再干掉三个忍者后在圆形门内的箱子里可得到幸运のピアス(之前如果买过就拿不了)，然后从旁边直接跳下去通过商店门口(可进入补给)来到正大桥广场和忍者发生战斗，干掉全部忍者后BOSS出现。



BOSS 加莫夫

此人长相猥琐、招式龌龊，满脸欠抽的样子，共带8个白色帝国兵，每次出2个。首先装备好坚刚のピアス，打他时最好把杂兵清完，杂兵一死此人也算是废了。杂兵可用两次返



技或一次割头(敌近身时L1+敌方向再+△)来杀死，也可以直接放忍法炸死，放忍法时晃动手柄把威力加大经常可以炸到BOSS。杂兵死后，用里风+风驱空中按□或△都可以，一般情况下他都会闪开，此招的目的只是为了快速接近他，而且瞬间落地使用返技要比正常情况下容易反击到他，反早了他会没硬直。如果没反击到他要及时里风，避免被他速度很快的破防后接浮空。反倒之后等他起身时使用割头，然后起身时再割头，如此循环。(N没杂兵干扰，可以一直割到死)

第九关 秘密の地下

捡起地上的第三颗九字神珠下到记录点处，此时沿旋转的下坡一直下去(不要直接跳下去)到商店处可把龙剑升到LV3(终于有闪华了)，无想新月棍升到LV3(满级)，木刀升到LV6。然后从商店对面的通道返回到祭祀部屋可发生120人全灭战，全是僵尸，用双节镰刃不断的吸魂攻击就可以了，完成后得到第4颗九字神珠。再次返回到商店处直接跳下去，在大门的对面捡起第16只金甲虫，然后进入大门沿路来到记录点处，在旁边的箱子里得到秘密の地下地图。在刚进入つり桥の大广间的左边箱子中得到第15颗神命珠(VH是灵命药)，在右边得到第17只金甲虫，然后过桥或直接跳下去。进入青眼の间用两次闪华解决门口的僵尸，在阶梯下的箱子中得到第16颗神命珠(N、H是灵命仙药)，对面的两个僵尸先不要射死(至少要留一个)，在对面的柱子后面可捡到第18只金甲虫，然后站在柱子处地上的第一条和第二条线之间的位置(如图10)，主武器装备龙剑，副武器装备手里剑或风车手里剑，使用飞鸟返+手里剑+△，就会利用自动锁定敌人的特性直接上到二层(正常打法是用弓射进门时对面墙上的机关会打开一条隐藏的道路)，飞鸟返要走到最高处再按跳，手里剑接△的速度要快，实在不会的话就用



图10

正常打法，只是麻烦了点，上去杀死两个僵尸后按动蓝色机关。然后再来到赤眼の间，在进门的箱子中得到灵命仙药，利用踩水来到对面杀死两只僵尸后按下墙上红色机关，这样就完全打开了つり桥の大广间中间的大门。潜到水底的柱子后面可得到第19只金甲虫，踩水回到对面在水底的箱子中得到第17颗神命珠(N是鬼道药)，出门后进入中间刚打开的大门和BOSS章鱼发生战斗，打法和第六关的章鱼一样，只不过这次它带的是12只猫女每次出3只，场地比上次的也小很多，猫女被章鱼抽得在地上乱打滚，场面显得很混乱，怕麻烦的话可放鬼火护身，不过这场面再加上放鬼火会严重拖慢，影响出招。(哎！连神机的机能也应付不了啊！)杀死章鱼后打开了门外隐藏的墙壁，并得到了第5颗九字神珠。

出门从刚打开的隐藏墙壁连续使用飞鸟返回到上层，在石座上得到第1颗魄封珠(VH是神命珠)。前行来到大回廊，消灭僵尸后在旁边忍者尸体上得到忍法冰刃杀の术(VH是灵命药)，来到永眠室门口会碰到很多幽灵鱼，这种鱼群攻击很厉害，挣脱不快的话甚至会被秒杀，打它们的方法有以下几种：可以用双节镰刃的□□□□然后跳起来□，落地后再如此循环，也可以用龙剑不停的前跳空中按□，更简单的方法就是用双刀不停出□□□□。进入永眠室后，从左边一个平台使用壁走跳到棺材左边的小平台上就会踩下机关(如果没跳上去可到右边平台上踩下正方形机关)，在棺材中得到重要道具睿智の犬神像和どくろの键，用どくろの键打开旁边的小门，进入消灭幽灵鱼后往前走发生被水冲出的剧情，剧情完后潜到水底得到第20只金甲虫(H此时可在旁边商店换得木刀直接升到LV6)，此时可从捡到金甲虫旁边的通道游到尽头去记录，记录完后返回到金甲虫处乘升降机再次来到司祭の部屋发生强制战斗，敌全灭后在桌上得知右左右左、1410的密码后打开墙上的密码箱得到第18颗神命珠。出门来到礼拜堂上层，跳下去接近中间烛台后剧情发生BOSS战。



BOSS アルマ重鬼卿

アルマ属于比较有实力的一个BOSS，带8个杂兵，由于她的攻击比较频繁，杂兵只能找机会再杀死。アルマ的主要攻击有石柱、光球、俯冲、下踩、空中和地上两种投技。打她时要尽量接近她使用飞燕攻击，有一定几率可以把她击落，击落后动作快的话可先砍两刀再使用罗刹斩攻击，有魂的话也可以用闪华或直接一个吸魂攻击再前△挑起来用罗刹斩。如果离她远了她容易发石柱和光球，躲石柱和光球要不停的用里风+跳，在她开始要发光球时如果离她不远可迅速飞燕中断她的光球，但如果是石柱就不要飞燕了，石柱就算中断掉也有很大几率被砸到，她发石柱时身体会上升一下或前冲一下，这一点是能和发光球区分出来的，另外小心石柱结束后会有烟雾干扰视线。她在空中出投技时会叫一声同时出现一个光柱，投技攻击力很高，要及时里风跳开，跳开后迅速回跳飞燕可命中她，但不能击落，飞燕打点高时要用手里剑来取消落地的硬直。在她俯冲和下踩时用里风躲过之后立刻按住△使用胧・一文字击落她的几率很大，注意不能按的时间太长，太长她就跑了，太短的话那就成无双斩了，一定要熟练掌握。



第十关 タイロン严戒

返回到礼拜堂大厅左侧捡到剧情中瑞切尔掉落的武器战锤，出了礼拜堂大门向右在商店中可把木刀升级为天衣无缝，把战锤升到LV2满级，然后来到僧院前广场发生强制战斗。在攻击新敌人白色大兵时经常会被他弹开或防御，要习惯先踩头后再使用饭纲落，对于手上有机枪的大兵不要使用飞燕，会遭到他的反击，也不要离他太近，他近身投技非常快，空中的飞行器可用风车手里剑击破，手持火箭筒的大兵死后十有八九会留下蓝魂，可用他补充体力。敌全灭后可先到时计塔广场(路上的轰炸机可用壁走躲开)，再从商店门口进入正大桥广场，之后碰到两个狂战士，不要像以前那样随便使用返技(后期会三个)，他们会一个近身攻击一个远程放火圈，一定要小心地上的火圈，如果使用返技过程时间短的武器反击它，容易被地上的火圈炸到，最好就是使用无想新月棍的返技反它，因为棍子的返技过程比其他武器都要长，火圈基本上是炸不到的。击败狂战士后在地上捡到第19颗神命珠(N、H没有，此时如果不来这里，到游戏后期此处就没有此敌人了，自然这个神命珠也得不到了)，然后用战锤打破附近一个有裂痕的石门，在箱子中得到武器大刀(N、H是灵命药，VH是烟玉)，再从进门处右侧墙上连续使用两次壁走跳上平台后再跳到对面的平台上得到第二颗魄封珠(N、H是神命珠，VH是大刀)，也可以从魄封珠箱子下面的墙上用壁走+手里剑+△直接上去。

之后来到军事ゲート前门口处，在一个有骷髅图案的门上使用上一关得到的どくろの键，进门得到第21只金甲虫，在箱子中得到第20颗神命珠(N是灵命仙药)，在旁边商店可把大刀升为LV2。然后从门正对着的角落使用飞鸟返上到三楼(站在箱子处向上看可以看到二楼和三楼亮着的蓝灯)，站在三楼门口往左可以看到有蓝灯的平台，使用壁走跳上去后得到第22只金甲虫。下去出门后进入军事ゲート前发生强制战斗，门上的机枪手可用弓跳起来射死，四个敌人都干掉后立刻用弓瞄准军事基地大门对面三楼的一个破窗户，射死那个火箭筒兵。在地上捡到副武器强弓后，一个BOSS空降而至，此BOSS是第三关BOSS的强化型，只是多了一个冲撞技能，他使用冲撞的频率很高而且不能防御，一定要及时里风，至于空中的轰炸机可以无视，被炸到的可能性很小。打他的基本方法和第三关一样，可以用龙剑的闪华，也可以用双刀的大天升，红血后有把握的话就用天衣无缝，三下前△就搞定收工。收工后先不要进入军事基地大门，返回到骷髅门的三楼，走到尽头用弓在破窗口处射对面房间的圆型机关(如图11)，之后会在军事基地门口出现一个箱子，返回到军事基地门口在箱子里得到魂返の护符后进门过关。



图11



第十一关 军供给基地

前行进入小门（也可先返回商店把大刀升到LV3满级），消灭三个敌人出了隧道后在左边得到第23只金甲虫，继续向前再次遇到敌人，射死两边高台上的机枪手得到车辆库の键，在旁边的小门使用后进入车辆库（门口可补充爆裂矢）。进门左边的箱子里是爆破蝙蝠（N、H是灵命药），可不打开，在两辆火车中间的木箱里分别得到灵命药（N是鬼道药）和第21颗神命珠，然后从楼梯上到二层在箱子中得到烟玉（N是灵命仙药，H是神命珠），继续前行出现飞行器，用弓不停地跳射就可以了（风车手里剑也可以）。在上三层的楼梯旁可以补充辙甲弹の弹蕊，上到三层打开电源开关后车辆库变明亮的同时启动了两个移动平台，返回到二层辙甲弹の弹蕊的箱子旁跳上第一个移动平台，然后再跳上车厢，在跳上第二节车厢时先往右走，跳到对面车厢可得到第24只金甲虫。注意：此处跳到空中时一定要按一下□或扔手里剑，否则跳不过去。如果掉下去，可以从金甲虫车厢左边（比较高的那一边）直接往上跳，等隼龙做出前翻动作同时按下△就上去了（从此车厢用壁走+跳+□+手里剑+△可直接上到对面二层）。返回第二节车厢，通过第二个移动平台跳上对面的大平台在箱子中得到灵命仙药，一路来到三层在箱子里得到灵命药，然后进入旁边的作业诘め所得到开门卡和军供给基地の地图，出门后跳上屋顶得到第25只金甲虫。从屋后跳下去使用开门卡出去，来到环形场地发生强制战斗，敌全灭后进入一个敞开的大门，在中间的箱子里得到灵命药，旁边商店可以补给一下然后记录，从左边刚打开的小门来到军供给基地后和BOSS坦克发生战斗。

BOSS 坦克

坦克的主要攻击有主炮、机枪、冲撞，近身后有榴弹，其中主炮的攻击力很高，不要和它正对面。如果装备爆裂矢可以中距离使用跳射攻击，爆裂矢攻击面积比较广，不需要精确瞄准就可以攻击到机枪手，没有了机枪手的干扰就会好打很多，缺点是用它打坦克减血慢。在距离上也要把握好，不要太远也不要太近，太近容易遭到坦克冲撞和榴弹攻击，太远的话跳射命中率很低。如果用辙甲弹の弹蕊的话攻击力会很高，但不精确瞄准很难攻击到机枪手，适合远距离第一视角攻击，第一视角时一定要注意主炮，一般射三四箭它就会转过来，此时要及时里风回避，箭射完的话可以到两边箱子里补充，黄色箱子是辙甲弹の弹蕊，绿色箱子是爆裂矢。用辙甲弹の弹蕊射时尽量引坦克到箱子的两边，然后站在箱子后面和坦克三点成一线（如图12位置），由于箱子的保护就不会遭受到主炮的攻击而且顺手就能补给弓箭，这样有时可以连射八九箭，有时甚至能把坦克一直射到爆。射爆后会有第二辆，打法一样。


图12

击破坦克后，在升降机右边的箱子里是爆破蝙蝠（N、H是灵命仙药），在左边巷子里有Team Ninja标志可供回复，乘升降机上去记录后来到横断陆桥杀死两个敌兵后和BOSS武装直升机战斗。

BOSS 武装直升机



开战前装备辙甲弹の弹蕊，开始后迅速按○+左摇杆第一间瞄准直升机，射准了可达到7箭，它飞过去后转身可再射三四箭，全中的话可打下它一半以上的体力。此时如果它要是从桥下再钻回来那又是一次非常好的时机，未钻过之前就可射两三箭，然后可迅速跑到记录点那一边去补充辙甲弹的弹蕊，补充好时它刚好钻过来在慢慢的上升，此时又可以射四五箭，这一套下来它基本上就剩不了多少体力了。如果它没有钻桥，那就只有躲导弹的份了，导弹一旦发射就是二轮钻完桥时可三轮，如果很集中的话用两次里风+跳就可了，如果很散乱就不是太好回避，一定要向导弹飞过来的弧度反方向跳，感觉实在躲不开时可以利用表演时间长的忍术"冰刃杀"回避。还有一种解决办法：如果看到他飞的太远没有机会下手就立刻闪华蓄力，时机把握好了等导弹过来时是可以蓄力成一段甚至二段的，导弹近身时再放开，利用无敌时间可以躲过两轮导弹，关键是一定要提前蓄力，就算没成功被它的机枪扫到伤害也不大，只要不中大招再找机会射它也不迟。等它从桥上飞过时也是射它的好机会，但有时会投下炸弹，威力很大，一定要看准它的投弹时机往两边里风。飞机不像坦克那么好射，对精确度要求较高，好在其攻击手段单一，只要能熟练的回避它的导弹，击破它也是时间问题。

击破直升机后前行会看到商店，此时得到的武器都已经升满，可以购买一些回复品贮藏，商店旁边的箱子中有幽灵鱼（N是灵命药）可以回复体力，打法参看第九关。然后在旁边连续使用飞鸟返到达上层得到第26只金甲虫，进门后来到中央ビル屋上发生强制战斗，先装备好爆裂矢，消灭五个敌人后迅速射对面电波塔上的九个雷达，动作快的话在火箭筒兵出现前就可射爆六七个，火箭筒兵出现后可以不用理会，找机会把剩余的几个射爆就行了，在角落里可以补充爆破矢。在箱子里取得灵命仙药（N是鬼道仙药）后从右边的小门出去，沿路进入另一个小门后迅速用爆裂矢把通道对面的三个敌人射死（盲射即可），在箱子中得到第22个神命珠（N是鬼道药）后出门乘升降机去下层，来到制御室门口用跳射把阶梯下的敌人射死，在箱子中得到第23颗神命珠，发现制御室打不开后乘升降机返回到上层的通道中，进门后同样把对面的敌人射死在地上捡到制御室のカードキー，再次返回到制御室进入扳动开关之后过关。



第十二关 地下水路

开始后转身可在箱子中得到第24颗神命珠，然后补充完爆破矢从小门出去，在门口逛几圈后三个滑冰男从下水道中窜出来，消灭后跳入下水道记录。出门后出现新敌人蝎子，此敌人的近身投技和远程激光都非常快，属强敌之一。可用饭纲落杀死小型敌人后换大刀吸魂攻击，没魂时就用跳墙斩。杀死敌人后从旁边小门进入再次遇到蝎子，干掉后在忍者尸体上捡到地下水路の地图，然后下到地下水路古代层，在十字路口处消灭三个敌人后可到天秤の间门口记录，在记录点旁边的箱子里得到灵命仙药，然后从十字路口右边来到尽头的赤の贮水槽，在两个墙壁之间连续使用飞鸟返到达上层，在箱子中得到虫の键（N是鬼神珠，N虫の键在天秤の间），再到另一间的箱子中得到第25颗神命珠（N是灵命仙药），在箱子对面得到第27只金甲虫。下去后返回到十字路口，从天秤の间大门对面那条路（如图13）使用两次壁走返回地下水路 中层，往右拐在大门（地图上有红色标记的门）使用虫の键，进入后左走再次进门后来到一个有水的房间和BOSS雷虫战斗，推荐使用武器大刀。开始时如果它吐雷电要用里风耐心回避，当它横扫时用里风躲开后使用炎狱斩（□□□□□△），或里风后蓄力等它再次钻出来时放开攻击，如此四次左右就可击败雷虫，注意不要站在雷虫的正对面，小心被它咬到，也不要下到水中，击败雷虫后在小门内得到灵命仙药（N是百雷槌の术），然后从后面跳到小门上部可得到第28只金甲虫。沿路来到天秤の间上层，在右边箱子中得到灵命仙药，在左边箱子里得到道具流水の赤石，在旁边得到第29只金甲虫，进入金甲虫旁边的通道在箱子内得到第26颗神命珠。然后跳下到天秤の间，爬到商店上方的缺口中得到第三颗鬼神珠（N是虫の键，H、VH是灵命药），出门后从十字路口向右再次来到赤の贮水槽，使用道具流水の赤石放掉下层房间的水，再次从十字路口处两次壁走返回到地下水路中层，从捡到地图的尸体那一边来到尽头的房间得到道具水灵の像。然后再回到地下水路古代层的十字路口处，从去赤の贮水槽方向的一个岔路口进入，在有一个石像的大门上使用水灵の像。




图13

进入后从洞口跳下去来到地底水脉 下层，前行可看到商店，在商店对面得到第30只金甲虫，从金甲虫旁边的路口来到有水的区域会和两条雷虫战斗，打法和一条时基本一样，如果两条同时吐雷电可放忍术回避。击败后在左边洞中得到第31只金甲虫，



在右边洞中的箱子里得到第27颗神命珠，继续前行在箱子中得到灵命仙药，在连续跳上一些平台后来到地底水脉 上层，并在箱子中得到第28颗神命珠(N是鬼道仙药)，然后在门口处的箱子中得到灵命药，进门后来到有一群爬虫和红蜂的地方可得到道具流水の青石。返回到地底水脉下层时，只能从右边一条路回去，在杀死一群爬虫的箱子中可得到灵命仙药(N是灵命药)，旁边尸体上可补充爆破手里剑，用大刀砍开有裂痕的墙壁后返回到地下水路古代层的十字路口，再次利用壁走两次上到地下水路中层，从使用虫の键的大门进入后向右拐来到青の貯水槽，在一处拐角的箱子里得到灵命仙药，使用流水の青石把水放掉跳下后得到第32只金甲虫。从通道出去后跳到天秤の间，到门口记录一下然后从十字路口往左站到一个小平台上到达下层，在箱子里得到第3颗魄封珠(H是鬼神珠、VH是灵命仙药)之后发生强制战斗，把爬虫全灭后从升降平台上去后再一次下来时发生120人斩。推荐使用天衣无缝吸魂后大面积攻击，很快就会清完，全灭后得到魂返の护符。此处是赚钱的好地方，如果没有钱，在本关开始时可以先到这里打爬虫赚钱，每次不要清完，这样出去再进来就会重新出现。

进入天秤の间从另一个门出去来到柱列通路碰到BOSS大刀假龙(N没有此敌人)，开始时双方离的很远，他会不断射爆破箭，可以用手里剑牵制并接近他或原地不停地发射手里剑让他自己过来，近身后和打真龙剑假龙一样，可以用双刀的大天升轻松解决。如果用龙剑就把副武器换成爆破手里剑，虐待方法是风驱后踩头，落地后垂直跳空中按△(兜割)，他就会被扎倒在地，在他起身时会出招攻击，由于他使用的是大刀，出招比龙剑要慢，所以在看到他出招瞬间使用前△把他挑起来后空中□□□后接爆破手里剑，落地之后先里风再接□△□□□接爆破手里剑，落地后再里风。如此循环。由于爆破手里剑会破防，他只要不里风回避掉或碰到障碍物就始终会处于这种循环状态，如果期间他逃走了，就再从踩头开始。要注意的是，在他起身攻击时，前△的时机一定要把握准，如果出早了他会逃走，如果晚了那就会挨砍。击败后得到实用价值最高的腕轮“神速の腕轮”(H 是魄封珠)！在捡到神速の腕轮的地方(石像下面)连续使用飞鸟返到达最高处按△就可打开大门的机关，在进来时的大门右边第一和第二根柱子处使用连续飞鸟返到达柱子上得到第33只金甲虫，然后出门后再返回此通道会发生120人斩，全是滑冰男，继续用天衣无缝吸魂后大面积攻击，全灭后得到第6颗九字神珠。

从打开的大门出去，拐弯后来到有四根柱子和很多幽灵鱼(N是蝙蝠)的地方，把幽灵鱼消灭后，从旁边的大门上开始使用两次壁走或从大门两边的斜面上使用一次飞鸟返上到二层在箱子中得到第29颗神命珠。进门后来到地下神殿，里面会有六个棒男，场地很大，装备神速の腕轮可和棒男拉开距离后用大刀蓄力攻击。也可以站在右边一个小平台上(如图14)，用右摇杆把视角调到看不到棒男的方向使用蓄力攻击，这样会出现棒男站在原地不动的BUG。干掉棒男后从一侧的小门进入可得到第34只金甲虫，在旁边的尸体上可补充矢，从进门右边的墙上开始连续使用壁走上到二楼，用弓射对面发光的机关会垂下一面墙壁，在墙壁上使用壁走到达对面，然后上到三楼在箱子中得到灵命药(N、H灵命仙药)，来到尽头利用树枝荡到对面(也可以从楼梯上来后向左跳+△直接过到对面)，在记录点后面捡到第35只金甲虫，同时在旁边可得到强者の证，记录后跳下将强者の证放在地下神殿中央的机关上BOSS出现。



图14

BOSS 魔神パズ・ズー

魔神パズ・ズー有BUG，所以非常好打。先装备好龙剑或双刀和鬼火の术，开始后小心它的激光，有时横向有时纵向，用里风+跳到它旁边等着，不要打它，只要小心回避它的攻击就行了，杂兵跟过来可先杀杂兵。如果它跳到二楼，不要站在它下面，还站在这一边，等它跳到另一边后(青色阶梯那边)就要迅速跟过去，绕到它背后(直接飞燕到背后比较快)，它就只会不停的原地跳了，此时可以一直用罗刹斩攻击它，只要是正背后就不要担心被踩到，杂兵过来干扰也不要理会，可放鬼火护身继续砍，头低下后可再飞燕到前面去砍头，如果自身体力少可换天衣无缝攻击会更快。如果中途它跑了就还到那一边等下次的机会。



第十三关 ザルカンへの抜け穴

在记录点旁边的箱子里得到ザルカンの堀の地图，后面的箱子里得到灵命仙药，在右边水底得到第36只金甲虫，水里的鱼可以装备大刀站在下面的平台上用蓄力攻击杀死。然后从左边水底的破洞游出去，在商店旁边的忍者尸体上得到副武器水中铳(H是灵命药)，再从商店右边的洞中游到下一个区域，在平台上得到第37只金甲虫。继续向前来到堀の中岛，在记录点旁边的箱子里是幽灵鱼(N是灵命仙药)，在后面的箱子里可得到第30颗神命珠，之后从记录点对面的圆形通道游出去后在右边得到第38只金甲虫，然后从大平台上的小门对面游到沈没船，在沈船上摇动摇把后进入船内得到酸素ボンベ(无限氧气)，再游到上层得到トリトンの键并在旁边得到第39只金甲虫。返回到大平台，从下面游进去得到第31颗神命珠，游到尽头得到魂返の护符，然后回到平台上面使用トリトンの键打开小门。进入后发生强制战斗，装备大刀用弓把飞行器射爆后吸魂攻击在空中发水球的敌人就可以了。全灭后从龟裂处一直向里游，沿路游到永眠室，在房间最顶端的墙壁上得到第40只金甲虫，然后从右边小铁门游到升降机处(此处的鱼可以用水中铳射杀)，乘升降机再次来到司祭の部屋，干掉猫女后在桌子上得知密码1223、左左右左，打开墙壁上的密码箱得到第4颗魄封珠。乘升降机返回到水底，从旁边的通道游到尽头处记录，然后乘升降平台到上层后发生BOSS战。

BOSS ドーク重鬼卿

这一次ドーク拿的是妖刀，不要和他近身，近身如果被他投技抓到会被吸血。由于场地很大，ドーク的行动也很缓慢，可装备大刀和神速の腕轮到远处先把红忍干掉，红忍可用返技反倒后追加前△杀死，然后对另一个红忍踩头后落地吸魂干掉，打红忍时要随时小心ドーク的全屏地波攻击，红忍死后魂可以留着，然后使用落地吸魂攻击ドーク。没魂时，可在ドーク扔出妖刀的攻击范围之外跳起落地蓄力，在他发出地波前可以蓄满一段攻击到他，如此反复用不了几下就可以搞定收工了。



第十四关 双の古代神



本关使用瑞切尔，开始时在正大桥广场，前行杀死三个敌人后先进入左边的小门在箱子中可得到灵命药，在右边墙上使用踩墙跳+副武器+△跳到低平台上，然后再踩墙跳到对面的高平台上得到神速のピアス(之前如果买过就拿不了)。之后进入对面的小铁门，打开左边角落的箱子得到一些魂后再进入中间的传送点。

被传送到隼の里后，前行从墓场跳到记录点处，可先在旁边商店买些回复，然后到长の馆门口的大桥上(第二关骑马BOSS处)即可发生120人斩。主要敌人是铠甲武士和法师忍者，最后9个是红忍，对瑞切尔来说不太好打，全靠落地吸魂。打时可以站在进来时的门口使用蓄力攻击，稍微往外站一点，把视角调成身后的方向(如图15)，这样法师就不会放气功波，两名铠甲兵也不会做出任何攻击动作，全灭后得到第2颗鬼神珠(N是黄色散发、VH黑色散发)。沿路来到商店房间(隼龙剧情得到弓的地方)，在木架上得到灵命药(N还有鬼

双节镰刃

最高等级：LV2



入手方法：N难度第七关祭祀部屋门口记录点旁边的箱子中；H、VH、MN第七关进入环形升降机之前门口的箱子中

达人向武器，易学难精，熟练使用后可打出华丽的连击，很爽快也很有观赏性。其必杀攻击距离远判定大，最后两段攻击力很高，非常实用，对付僵尸会有奇效。双节镰刃的"烙铁"（飞燕）非常优秀，命中之后不必用手里剑取消就可接△（霸王降龙脚）或接吸魂攻击，比龙剑的飞燕实用价值要高很多。另外值得一提的是两个不算很实用攻击力也不高的技能"灰烬"和"奔雷"，但熟练掌握和运用后会增加爽快度和成就感。灰烬（□□□前□□□□□）段数很高但期间有无敌时间。奔雷（敌近身时□△）则是一种很难熟练掌握的技能，操作要求很精准，□和△之间按快了或慢了都不行，第一段必需命中后才有机会形成，发出效果类似于投技，命中过程为无敌状态，命中后的敌人会瘫倒，可倒地追加。此技能很有征服力，同时因为它的难发也很有成就感。

实用技推荐

燎天后接霸王降龙脚：□△△，一般配合坚刚の腕轮使用

裂雷：LV2时前△△△，一般配合坚刚の腕轮使用

地滑：跑动中□，一般在踩头后使用，然后倒地追加

烙铁：向敌人的方向跳过去或用风驱，空中按△，需秘传书"飞燕"

仙鹤：飞鸟返中□△或△△，下劈时无敌，追加△后也有无敌时间

天衣无缝

最高等级：LV7



入手方法：N、VH、MN第二关商店购入木刀，H时用20只金甲虫换得，再把木刀升到LV7后变化而成

有体力越少攻击力越高的特性，攻击力最高时是红血（濒死状态），二三下秒杀一个BOSS是常事，但换来的副作用是自己一旦被攻击也会被秒杀，并不适合所有人使用的极端型武器。它和龙剑一样也可以使用饭纲落。

实用技推荐

飞龙地斩：□△□□□□或空中□□□□

风林火山：□△△，第二段△要长按

龙卷炽：前△

无名招式：地滑跑动中□，一般在踩头后使用，然后倒地追加

百人斩：摇杆一周+△

怒轰雷：飞鸟返中□或△，下劈时无敌

大刀

最高等级：LV3

入手方法：N用20只金甲虫换得，H用25只金甲虫换得，VH第十关打破正大桥广场附近一个有裂痕的石门后在二层平台的箱子中得到，MN第十关打破正大桥广场附近一个有裂痕的石门后在箱子中得到

这件兵器虽然块头大，但攻击段数却不少（比如炎狱斩），比较适合攻击行动慢的大型敌人。在大刀所有的技能中有最大实用价值的就是可以当远程攻击使用的必杀攻击，不但攻击力高、面积广并且还有不受高低差限制的攻击特性，当然也不能太离谱的高或低，但在有些地方它攻击到的高低差是一般人想像不到的。可以说大刀是所有武器里必杀攻击性能最好的，追求高分的话必备。

实用技推荐

炎狱斩：LV3时□□□□□□△

龙卷炽：前△

地滑：跑动中□，一般在踩头后使用，然后倒地追加

怒轰刃：飞鸟返中□或△，下劈时无敌



妖刀鬼辙

最高等级：LV3



入手方法：第十五关初始点地上捡到

有吸血的特性，三级后可吸九段，吸血时是无敌状态，但收招时容易被敌人攻击，一般只剩一个二个敌人时再吸比较安全。妖刀招式基本和龙剑差不多，甚至还有真龙剑的招式，必杀攻击要比龙剑华丽很多。

实用技推荐

死魂缚：□□前□□，三级后可吸九段，之后可接销魂突

罗刹斩：□△□□□□

饭纲落：□△□□□△或□□□△，需要秘传书

双头龙刃：LV3时按前△△△或□△△△，第一段△要长按，第二种出法比较好用

千吭杀：摇杆一周+△

神威空蝉斩：飞鸟返中按□或△，下劈时无敌

黑龙丸

最高等级：不可升级



入手方法：N没有，H、VH、MN用50只金甲虫换得

攻击力很高、段数很少的隐藏武器，实用的招也很少，但足够虐杀绝大多数敌人，包括BOSS。只是入手的时间很晚，一般用来对付大型敌人，想用的话可事先留着正大桥广场附近的百人斩传送点。

实用技推荐

龙卷炽：前△

怒轰刃：飞鸟返中□或△，下劈时无敌

战锤

最高等级：不可升级

入手方法：游戏一开始就拥有，是女主角瑞切尔的专用武器

此武器用起来感觉很笨重，攻击力也不算高。敌近身时"L1+敌方向"是比较实用的技能，翻身上去时可按△割头，落地时可接□或直接吸魂攻击，这一招有无敌时间，战斗时可多多利用。缺点是可以被敌人防住，一旦使用失败会有硬直出现，对太大的敌人也不可使用，红龙可以但不能接△。另外用摇杆一周+△打大型敌人效果非常好，被打敌人有硬直时还不了手，直接命中小型敌人时会把他勾在武器上转几圈扔出去，勾住敌人期间为无敌状态。另外，蕾切尔踩墙后直接按□或△并不是无敌的，只有踩到墙后按跳再按□或△才是无敌状态，这点和隼龙不一样。

实用技推荐

VIPER CRUNCH：□□□□，落地瞬间可吸魂攻击

VENOM：敌近身时L1＋敌方向再＋△（成功时无敌）

ANACONDA CLUTCH：摇杆一周＋△，勾住敌人可无敌

SNAKE KILLER：敌近身时按前△△□或△，此招打红龙时很好用，对大型敌人不能用。第二段没打中敌人或在没有敌人的情况下第三段是没有的，命中时只有第二段是无敌的



第十六关 地狱の觉醒



前行在忍者尸体上捡起ヴィゴル地下帝国探访全图后来到记录点出现120人斩。装备大刀，在箱子里得到第38颗神命珠后使用连续壁走上到达最顶端落地瞬间蓄力，之后不停地吸魂攻击即可，全灭后得到第五颗魄封珠(旁边尸体上可补充矢)。出门后的位置是在地底水脉 上层，沿路来到地下水路古代层的十字路口利用壁走两次上到地下水路中层，然后再到地下水路上层从梯子爬出地下水路就可以来到帝国铁道门口，直奔はね桥广场杀死三个棒男后得到魂返の护符，然后从右边的小门进入前行得到灵命仙药(N是烟玉)一路来到双头蛇の广场，在双头蛇石像旁边的石台上使用得到的三块石板后，各处的传送点即开启，同时被传送到隼の里，前行来到墓场，走到吴叶坟前时发生得到真龙剑的剧情。

此时先从传送点返回双头蛇の广场，然后去正大桥广场碰到妖刀假龙(N、H没有此敌人)，打法和以前的真龙剑假龙基本相同，可以用双刀的大天升，也可以用浮空之后接爆破手里剑的打法，但不能像浮空大刀假龙那样来浮空他，可以离他两个跳的距离，在他跳过来落地时一般会出胧·一文字，看到他出时直接前△就可浮空。另外的打法：装备真龙剑和爆破手里剑，用风驱后踩头，落地后垂直跳空中按△(兜割)，把他扎倒后马上扔爆破手里剑在地上，然后迅速闪华，闪华命中他的同时爆破手里剑也会炸到他。如果想轻松的话可以跳到图18的位置堵着打，和资料室的地形打法如出一辙。打假龙的方法有不少，另外也能跟他们学到不少东西，是值得我们去研究的，击败后得到祝福の腕轮。

到商店买好回复后进入旁边的百人斩传送点，这里面敌人配置很强，场地也不算大且没有作弊地点，所以难度很高。前40只蝎子用红血天衣无缝不断的吸魂攻击是最快的打法，如果没把握就只能不停用三级百雷槌の术把他们全炸死(别忘了晃手柄)，蝎子留下红魂的几率还是挺高的，看到红魂就吃了。40个棒男装备太阳の腕轮用天衣无缝的前△，四下就能结果一个。打40个狂战士方法很重要，要留两个棒男不要打死，



图18

也就是说杀死第77个棒男后就不要杀棒男了，这样就只会出现一个狂战士，要是打三个的话会很麻烦。装备太阳の腕轮，然后换成大刀反击狂战士的第一段攻击，大约六下一个。全灭后得到第9颗九字神珠(N是魂返の护符)，此百人斩也可以得到黑龙丸之后再来挑战会快很多。返回双头蛇の广场，再次传送到隼の里之后来到长社(瑞切尔拿谜の石板的地方)得到第6颗魄封珠，然后进入旁边的传送点遇到双节镰刃假龙(N没有)，打法和以前一样，击败后得到幸运の腕轮(H是魄封珠、VH是魂返の护符)，此处四个箱子(N没有箱子)两个会是幽灵鱼，另外两个是第39、40颗神命珠。进入上面一个传送点，一直传送到记录点处，记录后前行发生BOSS战。

BOSS 觉醒アルマ



觉醒アルマ属于最有实力的BOSS了，要想把她击落有很大的运气成分，而且《忍黑》里打她的套路在本作并不好用，比如看到她要落地时，立刻蓄力一段，在她爬过来时就放开，被她挡住后再用翔鹤(摇杆一周+△，注意和闪华要区别开，△不能长按)就会打中她，然后可以再接两个飞燕，落地后还能接闪华，在前作中这是对付她的主要套路，但是在这里成功率很低，原因是那蓄力一段她并不是挡住的，而是经常滑到她身后去了(就算△放开很早也经常会滑过去)，无法再做后续的关键动作，而且接第二个飞燕时会飞到尾巴后面去，导致闪华打不到她，最好是别用第二次飞燕。虽说成功率低了，但在她落地时这一套路还是最好的选择，整套动作要连贯，要熟练掌握。

觉醒アルマ的攻击相当频繁，会不停的放柱子、小光球或大光球，柱子和小光球连续里风+跳就可以躲过，大光球她要蓄力一会才能放出来，但速度很快而且很准，攻击力也高，放完还会有黑雾干扰视线，一定要看准她放的瞬间用里风躲开。在她放大光球或投技时用里风+跳躲过后落地瞬间蓄力就有机会杀死杂兵，要装备神速の腕轮。杂兵干掉后就用飞燕攻击她，被弹开后如果看到她直接过来了就是要出投技，空中要迅速手里剑取消+△，当视角在转动的时候通常是发不飞燕的，一定要看准机会再用飞燕，否则发不出来容易被她投技抓到，最好是看到她在空中一个转身后立刻用飞燕攻击她，或在她发完大光球时用里风躲开后立刻飞燕攻击，如果击落就用风驱跳过去闪华攻击，在角落里闪华完了再发一个翔鹤，有一定几率再次把她击落。

第十七关 怨灵



用大刀把前面有裂痕的台阶击碎，进门击败三个狂战士后得到重要道具创造の蛇神像。出门直走来到记录点(旁边箱子里是蝙蝠，N、H是灵命仙药)，从旁边的通道进入传送点，干掉天衣无缝假龙后得到グリフオンの键(打法和大刀假龙相同，N、H、VH没有此敌人)，返回到幽灵ドーク进去的铁门处使用グリフオンの键进入，拐弯时剧情出现很多幽灵鱼，可用真龙剑前跳+□打死两条之后不断吸魂攻击，可赚到不少钱。清光后在附近角落的箱子里得到第41颗神命珠，继续前行到T字路先往右走可得到灵命药(N是鬼道仙药、H是神命珠)，再往左走发现有一个雄狮子图案的门暂时打不开，出来后往右走到尽头发生强制战斗，消灭敌人后得到雄狮子の键，旁边箱子里是幽灵鱼(N是灵命仙药、H是神命珠、VH是灵命药)，返回到雄狮子门处使用。进门后先往左走到尽头可得到第48只金甲虫，往右走到记录点处，在附近的箱子中得到第42颗神命珠，从记录点下了台阶向右走，在一个空旷的院子中得到第49只金甲虫，从旁边的巷子可到达院子后面，在箱子里是幽灵鱼(N是灵命仙药、H是雌狮子の键)。继续向前来到尽头的商店处可得到雌狮子の键(H是幽灵鱼)，然后原路返回到记录点，在记录点对面雌狮子图案的门上使用雌狮子の键，进入后BOSS战。



BOSS 幽灵ドーク



对付幽灵ドーク方法很简单，装备真龙剑或激光剑(此时是49只金甲虫，可在商店换到激光剑了)，使用百雷槌の术把他带的幽灵鱼全部炸死之后魂留着，近身用里风躲过他下劈的一刀后迅速闪华吸魂，可对其造成极大伤害，三次就可以把他干掉，如果没魂也是这么打，伤害也不小。他扔出的妖刀可以用里风回避，注意刀在回来时也是有攻击判定的，如果被扔出的手抓到可迅速摇杆按键挣脱掉，近身时小心他投技会吸血。



第十八关 核心



开始后可装备双节镰刃，用□□□□然后跳起来□落地再循环的方法把幽灵鱼清光，然后在门口得到重要道具感情の猛禽像，出门后先往右走可在箱子中得到第43颗神命珠(N是灵命仙药)，在记录点旁边的忍者尸体上得到迷宫の地图，前行把敌人消灭后在附近的箱子中得到第44颗神命珠(N是鬼道仙药、H是灵命药)，然后经过皇宫核芯的岔路口直行来到皇宫大阶段发生剧情得到心脏の键，在旁边的箱子中得到灵命仙药后返回到岔路口左拐进入皇宫核芯。

来到一层后发生强制战斗，敌全灭后调查中间的祭坛会自动使用相应的神像，然后从另一个小门出去，以后每一层都要强制战斗后放上神像才能出去。在二层门口的箱子中可得到第45颗神命珠(N是灵命仙药)，当来到四层门口得到第46颗神命珠(N是灵命仙药)之后，先不要进门，从门右旁跳下去会得到最后一只金甲虫，至此50只已收全，此时可返回商店换到武器黑龙丸(在三层门口如图19的位置处装备真龙剑用跳+手里剑+△可直接上到大骷髅上到达最后一只金甲虫处)。来到五层后可在记录点旁边Team Ninja标志处回复一下再记录，旁边两个箱子里是幽灵鱼(N是两瓶灵命仙药、H远的是灵命仙药)。

从记录点旁边的传送点进入后连续发生BOSS战，第一个アルマ改(N、H是章鱼)和第九关的アルマ打法一样，比那个还要容易一些，就不再多说了，只说一下第二个和第三个BOSS的打法。

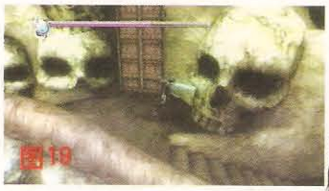


图19

BOSS 皮鞭女

此BOSS(N、H是冰怪)打法很简单，主要靠近身攻击，不要远离她。装备真龙剑和太阳の腕轮，近身后只要防御到他的攻击就要用里风取消硬直，因为她绝大多数的攻击都会破防，当她使用下踩腿攻击时用里风躲过之后立刻用龙哭斩(□□□△)攻击她，之后她经常会连续使用下踩腿攻击，每次里风后用龙哭斩就可以了。远程时她会用激光攻击，要看到激光发出的瞬间使用里风。另外还有一个前冲攻击，如果她是长距离的大冲就会有硬直，要立刻攻击她，如果只是很短的小冲则不要理会，别让她忽悠了。当她用鞭子吊在空中旋转时，立刻里风到场地边缘使用闪华蓄力，在她下来攻击的瞬间会叫一声，此时要立刻松开攻击。



BOSS 牛魔王

牛魔王看上去挺憨厚，虎头虎脑的，攻击手段也很粗鲁。装备大刀和神速の腕轮，开始后就可以先蓄力攻击他，能蓄力到二段就不要客气。当他扇翅前扑和空中下踩时都可以用里风+跳躲过落地后蓄力，当看到他愣在空中时，一般就会召唤杂兵，可提前蓄力等着，有时看到他有召唤动作时立刻跳起落地蓄力也不晚，杂兵死后留下的魂一定不要吃了，可用来招待牛魔王。当他放五个紫色光柱攻击时，要围着场地不停的里风+跳，放完之后他通常会从空中旋转冲撞下来，当看到他在空中旋转时立刻换成真龙剑和太阳の腕轮，在他嚎叫着冲下来时要尽量向后里风以达到离他最近的目的，此时的他由于用力过猛，会在地上晕一会，可有两次闪华攻击的机会。牛魔王击败后得到破坏の邪神像，返回到记录点，把神像放在记录点对面的祭坛上打开了地狱之门。



BOSS 神圣皇帝



隼龙自身处在一个小平台上，左摇杆为前后左右移动，按住L1可上下移动。装备真龙剑和神速の腕轮使用闪华蓄力攻击可对其造成极大伤害，主要攻击其双肩、胸部的几个亮点处。它的激光有六个光柱共计三种攻击状态：第一种，二个纵向光柱为一组往同一方向快速转动，躲避时要上下移动到两个光柱中间。第二种，三个横向光柱为一组分上下两层逆向慢速转动，躲避时要跟着光柱向左或向右移动。第三种，六个光柱环绕转动，可移动到中间的空当不动或前后移动，这一种也是最好躲的光柱。一旦掌握了它这三种规律，基本就可无伤过了。

BOSS 骷髅皇帝

远程时，可把身上带的飞行道具都用上，扔的扔，射的射，只要能够得着它的全部用上。当它放骷髅时，装备双节镰刃、太阳の腕轮、鬼火の术，先用双节镰刃的□□□前□□□□□来打一会，然后换真龙剑，换好后放鬼火の术立刻闪华蓄力，由于鬼火の术的保护可安心蓄力一段甚至二段，当大骷髅近身后立刻松开攻击，可对其造成巨大伤害，最多两个回合就能搞定收工。



第十九关 黑龙丸

从记录点左边连续跳上几个平台，来到两个很近的墙壁之间使用飞鸟返到达上层，再次跳上三个平台后来到黑龙丸处，拔出黑龙丸同时前面出现了新道路，跳上前面两个平台后从三个树枝连续荡到对面，再次荡过一个树枝爬上平台后扒到一处崖壁边缘向左移动之后到达上层，跳过几个大平台后来到一个看似没有路的平台上，此时向下看就会发现还有一个平台，大胆的跳上去后，再扒到旁边崖壁边缘爬上去后来到了瑞切尔垂吊的地方，向她跳过去。注意，拔出黑龙丸音乐响起就会有时间限制，20秒出现落石剧情，落石剧情1分钟内如果到不了瑞切尔那里就会出现跌入山崖GAME OVER的剧情，但该剧情只会出现在过了三个树枝之后。

最终BOSS 村井

此时黑龙丸已被没收，推荐使用真龙剑、爆破手里剑和神速の腕轮。BOSS的攻击手段很多，近身投技面积很广判定很大，要尽量远离他，一旦距离拉开他就会使用冲撞或放手里剑，在地上连续发手里剑时要不断用里风+跳回避，如果他跳起来发就可以用前□□□□攻击。在他使用冲撞时，用里风+跳落地蓄力，等他做出下一个动作时再放开。当看到他出蓄力斩时可以立刻调整好距离里风后闪华或直接里风后用□△+爆破手里剑+△。他跳到山顶发黑龙波时，还剩手里剑的话可以一直扔爆破手里剑打他，在黑龙来到时垂直跳一下落地闪华蓄力，也可以先扔2-4个爆破手里剑，然后再按住△蓄力，看到黑龙下来时可提前一点放开，然后迅速闪华蓄力，他瞬移过来后看到他要攻击时就立刻放开，会给其重创。总之近身时不要和他纠缠，多使用跳开后落地蓄力，有攻击机会就要把握住。



MISSION模式 满足任意一个条件即可开启。①任意难度完成主线流程；②在主线流程击败第二关的ドーク；③在主线流程击败第十四关アルマ改+皮鞭女。

隐藏MISSION 在MISSION界面依次输入↑↓←↓→↑□就会出现5个隐藏任务。注意，每个任务完成默认难度会追加1级难度，即NORMAL、HARD、VERY HARD、MASTER NINJA。

忍犬难度 在NORMAL第一关死亡三次后出现最简单的忍犬难度。

其他难度 满足随意一个条件即可开启。①完成低一级难度的主线流程；②在主线流程击败第二关的ドーク；③在主线流程击败第十四关アルマ改+皮鞭女。

隼龙隐藏服装 ①NOMAL难度完成主线流程"蓝衣忍者服"。②HARD难度完成主线流程"假龙服装"。



DVD影像集结

01 GT赛车5 序章版
02 白骑士物语
03 瑞奇与叮当 未来毁灭器
04 未知海域 德雷克的宝藏
05 天剑
06 非洲
07 AQUA
08 战鹰
09 GO！竞技滑雪
10 来吧！乐克乐克
11 无限回廊
12 多罗电视台
13 破烂机器人的浪漫大活剧2
14 使命召唤4 现代战争
15 吉他英雄III
16 蜘蛛侠3
17 变形金刚
18 FIFA 08
19 NBA LIVE 08
20 哈里·波特与凤凰社
21 鬼泣4
22 Angel Love Online
23 像素赛车
24 胜利十一人2008
25 潜龙谍影4（E3 2007预告片）
26 潜龙谍影4（GC 2007预告片）
27 潜龙谍影4（TGS 2007预告片）
28 潜龙谍影 在线（E3 2007预告片）
29 真·三国无双5
30 托尼·霍克滑板8
31 上古卷轴IV 湮灭
32 战场的女武神
33 如龙见参
34 黄金罗盘
35 科南
36 美食总动员
37 黑暗地带
38 化解危机4
39 铁拳5 暗之复苏 在线
40 铁拳6
41 灵魂能力IV
42 .hack//G.U 三部曲
43 幽灵行动2




PLAY BEYOND

PS3专辑
PS3 SPECIAL

ISBN 7-88578-104-0

本手册随盘附赠不能单独销售 PS3专辑光盘定价：38元